DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 4月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年2月19日発行・発売 第10巻 第7号 通巻158号

電撃ゲームス

Vol.6
定価 650 YEN



再燃せよ、
伝説。

発売直前EXTREME

シリーズ登場人物解説100選は必見!!
龍が如く4 伝説を継ぐもの
不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ
絶対ヒーロー改造計画／.hack//Link（ドットハック リンク）

電撃ゲームスMANIAX

スターオーシャン4
—THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
ドラゴンクエストVI 幻の大地
テイルズ オブ グレイセス／キングダム ハーツ バース バイ スリープ
MADWORLD（マッドワールド）／モンスターハンター3（トライ）
エンド オブ エタニティ

スナイパーズワールド FPS&TPSの素晴らしき世界！

バトルフィールド：バッドカンパニー2／アーミー オブ ツー：The 40th Day
バイオショック2／Borderlands（ボーダーランズ）／コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

特集

公開直前アニメ特集！「UC」のすべてがわかる！
GUNDAM MANIAX SPECIAL
機動戦士ガンダムUC
癒されたいゲーマー急増中!?
WE LOVE DOG & CAT!!
かわいい犬と猫に癒されたい！

電撃ゲームス特報

ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
北斗無双／ラブプラス
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

電撃ゲームス PUSH!

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

巻頭インタビュー 堀井雄二

A・RPGとして新生した『エストポリス』のすべてを21ページで解き明かす！

総力特集 エストポリス

付録『一騎当千 XROSS IMPACT』特製ブックマーク



NINTENDO DS
南の島の
倒されても、倒されても…
公式サイトにて
「カレンダー壁紙」配信中！
Spike
株式会社スパイク
〒150-0044 東京都渋谷区円山町28-1 トウセン道玄坂第2ビル ユーザーサポート：03-5728-7117
©2010 CHUNSOFT 「不思議のダンジョン」はチュンソフトの登録商標です。
©SUGIYAMA KOBO NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。



CHUN SOFT
大冒険。
挑め！無限のダンジョンに！
不思議のダンジョン®
ふうらい
風来のシレン4
かみ ひとみ あくま
神の眼と悪魔のヘソ
2010年2月25日発売
希望小売価格
6,090円（税込）
CERO B
12才以上対象


ARMY OF TWO
THE 40TH DAY
アーミー オブ ツー：
ザ・フォーティースデー
命を預けられる、仲間（バディ）はいるか。俺たちの最強の武器は、絆だ。
バディ アクション シューティング「アーミー オブ ツー：The 40th Day」 2010.03.25 OUT PS3:7,329円／X360:7,140円
PS3 PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
エレクトロニック・アーツ株式会社 〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F［カスタマーサポート問い合わせ：0570-081800］
©2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of TWO are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners."PlayStation", "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
CERO Z

電撃ゲームス Vol.6 CONTENTS 1

総力特集



エストポリス Estpolis 12





新生『エストポリス』のすべてを
独自の視点で徹底解剖！

巻頭インタビュー

堀井雄二 8

DS版『DQⅥ』が発売されたばかりの堀井氏に、全シリーズ作品、そしてこれからのゲーム制作について聞く！

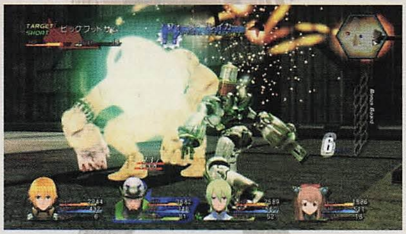


発売直前EXTREME

発売間近のゲームのなかから電撃ゲームスが選んだ注目作をとことん解説!!







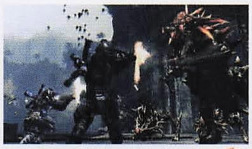
電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームに攻略&企画でディープに迫る！

話題作CHECK

電撃ゲームス 特報

ココだけのオリジナル情報が満載!



電撃ゲームスPUSH!

3つの特集もチェック!!

今、注目のFPS&TPSを狙い撃ち!
スナイパーズワールド 138



いよいよ3Dシューターのブームが到来!? FPS&TPSの魅力と注目作に迫る！

WE LOVE DOG&CAT!!
かわいい犬と猫に癒されたい!



かわいい犬猫と触れ合えるスポット紹介&飼い方をアドバイス！

癒されたいゲーマーへ贈る!! 168

GUNDAM MANIAX SPECIAL
機動戦士ガンダムUC



「UC」の情報が盛りだくさん！ 特別インタビューも必読!!

2月20日公開の「UC」に迫る! 196

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など)は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.298のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある

[EA SPORTS FIFA10キャンペーン 当選者発表] 電撃ゲームスVol.3（2009年10月30日発売）に掲載されたPS3プレゼント当選者は次の3名です。千葉県・池田衣里さん 愛媛県・喜井芳之さん 新潟県・関口幸恵さん


PSP
PlayStation Portable
華々しくも血生臭い
ローマの世界へようこそ!
オリジナルの剣闘士で出撃だ!
ここがオモシロイ1
こんな変キャラも!
ここがオモシロイ2
バトル中に装備をダイナミックチェンジ!
スッポンポンにしてボコボコだ～
うぁ!
ここがオモシロイ3
盛りだくさんな武具からチョイス!
え? その格好で闘うの!?
充実の通信機能でナマ対戦!
ここがオモシロイ4
誰にでも、闘わなければならない時がある—。
剣闘士
GLADIATOR BEGINS
絶賛発売中!!
本格剣闘アクションゲーム、PSP®に登場
女剣闘士を倒して素顔を暴け!
PlayStation®Storeにて
体験版第二弾配信中!
—アドホックの対戦モードも遊べる!—
ACQUIRE
CERO C 15才以上対象
GOSHOW
http://gladiator.acquire.co.jp
剣闘士 検索
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©2009-2010 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

CONTENTS 2

電撃ゲームス

GAME INDEX

シリーズの歴史から見る 堀井氏のゲーム作りの本質

1月28日に発売されたDS版『ドラゴンクエストⅥ』。そのサブタイトルである"幻の大地"は、我々が幾度となく冒険に旅立った『ドラゴンクエスト』シリーズの世界そのものを象徴しているともいえる。今回はそんな"幻の大地"を生み出し続けてきた堀井雄二氏に、改めてシリーズ作を振り返っていただいた。





"幻の大地"を創造し続けた『ドラゴンクエスト』24年の歩み

堀井雄二



2009年度に次々と関連作品が発売され、ファンを喜ばせた『ドラゴンクエスト』シリーズ。1作目から24年を経た今でも色あせない、その魅力の根源となるものを、堀井雄二氏に聞く。

WORKS

主な作品

発売年■主要作品／機種（制作内容）

1983年■ポートピア連続殺人事件／PC（シナリオ、グラフィック、プログラム／PC版は単独制作）
1986年■ドラゴンクエスト／FC（シナリオ、ゲームデザイン）
1987年■ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々／FC（シナリオ、ゲームデザイン）
1988年■ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…／FC（シナリオ、ゲームデザイン）
1990年■ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち／FC（シナリオ、ゲームデザイン）
1991年■いただきストリート ～私のお店によってって～／FC（ゲームデザイン）
1992年■ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁／SFC（シナリオ、ゲームデザイン）
1995年■ドラゴンクエストⅥ　幻の大地／SFC（シナリオ、ゲームデザイン）
2000年■ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち／PS（シナリオ、ゲームデザイン）
2004年■ドラゴンクエストⅧ　空と海と大地と呪われし姫君／PS2（シナリオ、ゲームデザイン）
2009年■ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人／DS（シナリオ、ゲームデザイン）

堀井雄二 *profile*

今年でデビュー26年目になるゲームデザイナー。『ドラゴンクエスト』全シリーズ作品を手がける。

RPG黎明期の1作目から、携帯機での『Ⅸ』に至るまで

もし　わしの　みかたになれば
せかいの　はんぶんを ○○○に　やろう。
どうじゃ？ わしの　みかたに　なるか？
【竜王／『ドラゴンクエスト』より】

――先月、DSで『ドラゴンクエストⅥ』が発売され、これで『Ⅳ』『Ⅴ』『Ⅵ』のいわゆる“天空3作品”がすべてDSで登場したことになりますが、今日は改めて、1作目から『Ⅸ』に至るまでを振り返りつつ、『ドラゴンクエスト』というシリーズの魅力をお聞きできればと思います。まず1作目のときは、やはり堀井さんのなかで「RPGを日本の人々に紹介したい」という思いが強くあったのでしょうか？

堀井雄二氏（以下、敬称略）：それはもちろんありました。当時はすでにいろいろなRPGにハマっていて、プレイに至るまでの敷居は高いものの、理解した後の魅力の高さは、その頃から感じていましたから。

――当時というと、PC版『ウィザードリィ』とか……。

堀井：ですです。ゲームの中で自分が強くなっていくって、楽しいんだなと。ただ当時のRPGはホントにコアなゲーマー向けのもので……。これをわかりやすくするためにはどうしようと考えた結果、ストーリーを付け、ある程度進めるための道筋をつけて、そのなかで自由にプレイしてもらうようにしようと考えたんです。

――初期の『ウィザードリィ』は、ワードナを倒すという目的こそありましたが、あとはテーブルトークRPGのように、想像で補完する部分が大きかったですしね。そんな時代のなかで、わかりやすく「ゲームで物語の主人公となって冒険を体験できるんだ！」という感動をおぼえられたのは、やはり『ドラゴンクエスト』が最初のような気がします。ちなみに当時から、インタラクティブなメディアで物語を体験することもおもしろさは実感されていましたか？

堀井：かなり感じていましたね。ただ読むだけではなく、コンピュータが自分に応えてくれるという驚きは確実にあったと思います。やはり人間って、何かが自分に反応してくれると嬉しいんですよ。例えば、王様が「おお○○よ」と名前を呼ぶだけでも、当時RPGを知らなかった人は驚いたわけです。「自分の名前を呼ばれたよ！オレが勇者かよ！」って（笑）。あとは、そこから広がっていく夢をプレイヤーに与えたかった。ほかには、プレイヤーが自由に選択した結果、想定とは違うことが起こるおもしろさもそうですね。

――そんな1作目から続く『Ⅲ』までの“ロト3部作”についてですが、あの3作品は、当初から世界や時間軸のつながりを考えられていたのでしょうか？

堀井：ロト3部作については、最初から3部構成で考えていたわけではありません。1作目は少ないメモリーのなかで要素をそぎ落としつつ「どうやったらRPGをわかりやすく伝えられるか」だけを考えていましたから。で、『Ⅱ』になったときに容量が倍になり、できなかったことができるんじゃないかと考え、本来やりたかったパーティ戦闘を採用したんです。でも『Ⅱ』から始める人の場合、いきなり3キャラクターを操作するのは難しいと考え、1人→2人→3人と増えていくようにしようと思ったのがストーリーを組み立てる発端ですね。そして『Ⅱ』でプレイヤーの数も増え、それを受けて当時としては完成された形として作ったのが『Ⅲ』です。だから世界観などもその時点で完成した感じですね。

――そのように段階的に進化していった『Ⅲ』までと比べ、『Ⅳ』～『Ⅵ』の天空3作品はどうでしょう？

堀井：じつは最初にやりたかったことは、ひととおり『Ⅲ』で終わってしまったんです。そこで改めて『Ⅲ』の先を考えたとき、これ以上長い1本道のストーリーを作ってもツライのではないかと。そこから「仲間にも人生がある」ということ考え、キャラクターそれぞれの物語を章立てにして、最後に彼らが一同に集結して冒険する、という形にしたのが『Ⅳ』ですね。単にNPCが仲間になるのではなく、自分で一度操作したことのあるキャラに出会うのは懐かしいのではないかと。だから当時はキャラクターを立てるため、ある程度ストーリーにレールを敷いた結果、「自由度がなくなった」という不満も一部ではありました。でもその一方で、いまだにキャラクターに思い入れを持っていただいている方も多いですね。細かい物語は覚えていなくても、ライアンやトルネコは覚えている、というように（笑）。

――トルネコなどはホントに印象深いキャラですしね。

堀井：そういう意味では1つのRPGの形は達成できたかなと。ちなみに次の『Ⅴ』を作るにあたって、天空シリーズというものを最初から考えていたわけではありませんでした。ただ、ロト3部作があまりにもプレイヤーの印象に残ってしまっていて、次も3部作にしないといけないかなと（笑）。そんな『Ⅴ』については、まず考えたのが、「ゲーム中にプレイヤーを本気で悩ませる」ということでした。

――結婚イベントは本当に悩みました（笑）。でも悩むという意味では、すでに1作目に“究極の選択”がありましたよね。

堀井：竜王の城での選択肢ですね（笑）。ただあれは復活の呪文があればすぐやり直せますから。それに比べて、『Ⅴ』ではやり直しがかなりツライ。選んだあとが長いですからね。だからプレイヤーも真剣に選んでくれたんだと思います。ちなみに基本的にはビアンカを選びたくなるような物語展開にしたので、当時はほとんどの人が彼女を選ぶだろうと思っていたのですが、意外とフローラを選ぶ人も多くて驚きました。フローラを選ぶと、ビアンカが1人さみしく山奥の村にいて、ちょっと罪悪感を感じたりして（笑）。

――『Ⅴ』は1人の主人公の人生を追う物語だったことも印象的でした。

堀井：究極の選択のほかにもう1つ考えたのが、親子3代にわたって魔王を倒す、という物語だったんです。選択肢としては1代目、2代目、3代目というようにキャラを変えてプレイしていく形もあったとは思いますが、それよりも子供から始まって青年になって、そして親になって、その子供が魔王を倒すほうがおもしろいのではないかと考え、あの形になりました。

――そして、今回DS版で初めてリメイクされた『Ⅵ』ですが、この作品については？

堀井：それまでのシリーズでは、ストーリーが進むともう1つの世界がひらけるという形を採用してきたのですが、最初から2つのフィールドを行き来できてもおもしろいのではないかと考えたのが『Ⅵ』の発端ですね。そして、その2つの世界にどういう意味を持たせようか考えた結果、あの世界観になったんです。テーマ的にもちょうど「自分探し」というキーワードが流行っていた時代で、うまくマッチしたかなと（笑）。

「メモリーが足らない時代に生み出した文法こそが『ドラゴンクエスト』らしさになっているんだと思います」

解説1 Storyteller

ゲームの語り部としての堀井氏

インタラクティブな世界での物語の創造

フリーライターを経てゲームに出会った堀井氏は、一貫して誰もが楽しめ、記憶に残る物語をゲーム上で語ってきた。常にユーザーを意識したその姿勢はシナリオのみならず、『ドラゴンクエスト』や『いただきストリート』のゲームデザインにも見ることができる。



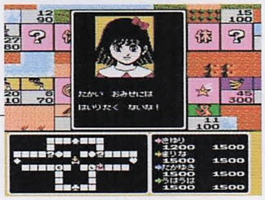
1983 PC ポートピア連続殺人事件

ある金融会社社長の死の真相をめぐるミステリーが描かれるAVGで、堀井氏の最初の商業作品。PC版は堀井氏が1人で作り上げ、のちにファミコンにも移植された（写真はFC版）。



1988 FC ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

『ドラゴンクエスト』の人気を不動のものにした3作目。自由なパーティ編成や職業の変更、そして広大な世界や終盤の驚くべき展開などにより、シリーズのなかでも人気が高い作品だ。



1991 FC いただきストリート ～私のお店によってって～

『モノポリー』をモチーフにしつつ、独自要素とキャラクター性を盛り込んだボードゲーム型のTBL。数々のシリーズ作を生み、現在はケータイ版の『いただきストリートMOBILE』も配信中。



2004 PS2 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

3Dのトゥーンレンダリングで描かれた『ドラゴンクエスト』8作目。開発はレベルファイブが担当。鳥山明氏デザインのキャラやこれまでの作品のイメージを3Dで見事に表現し、PS2最大のヒット作に。



2009 DS ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人

DSで発売されたナンバリング最新作。容姿も含めた自由なキャラメイクやマルチプレイ、すれちがい通信によるダンジョンのやり取りなど、これまでにない要素を多数採用し、シリーズ最高の販売本数を記録。

新たなハードでよみがえるシリーズ作の数々

ハードの進化にあわせ、多数の過去作品がリメイクされているのも『ドラゴンクエスト』の特徴。単なる移植ではなく、そのほとんどに新要素の採用や、プレイアビリティの向上が見受けられる。



ドラゴンクエストⅥ 幻の大地

――『Ⅵ』については当時プレイした記憶ですと、世界を探索するという点で、これまで以上に難易度が高かった印象がありました。
堀井：難しかったようですね。物語的にもプレイヤーに想像させる要素が多く、低年齢のプレイヤーのなかには理解しにくかった部分もあったのではないでしょうか。逆にそういった方々が大人になった今、DS版をプレイすると「こうだったのか！」と感じる部分もあるのではないかと思います。大人になってやってみると、いろいろ見えてくる……みたいな。実は『ドラゴンクエスト』シリーズって、子供でもプレイできる反面、一部で暗かったり、不条理なエピソードもありますからね。
――『Ⅵ』では、後半に登場する雪の村の話が印象的ですね。あとは『Ⅸ』の石の町のエピソードとか。そして次の『Ⅶ』については、とにかくすごいボリュームだったなというのが印象に残ってます。
堀井：『Ⅶ』については、それ以前がROMカセットのため、容量のやりくりが大変だったこともあり、CDなら容量を気にしなくていいんだ、と思ったんですよ。だから、それまでオーブとかメダルとかいろいろなものを集めてきましたが、今度は「マップ（＝エリアそのもの）を集める」のを目的にしようと。ちなみに当初のアイデアとしては、メモリーカードを持ち寄って、友人同士でマップを交換することを考えていたんです。
――今考えると、『Ⅸ』の宝の地図の原型ともいえる案ですね。
堀井：でも自由に交換できるとシナリオが崩壊してしまうので、最終的には石版を設置して世界を広げていく形になりました。それが別の形で実現したのが『Ⅸ』の宝の地図ですね。
――宝の地図については、すれちがい通信にマッチしたという点も大きかったと思います。
堀井：ちなみに「まさゆき地図」については、まったく予想しておらず、奇跡のようなものでした。偶然メタルキングが大量に発生するダンジョンが作られて、それが広まって……。本来、宝の地図に発見者の名前を記載できるようにしたのは、魔王を成長させてすれちがい通信で配ったときに、その強さと配った人が話題になれば、と考えたからなのですが、まさかダンジョン自体が話題になるとは思いませんでした。

――宿屋にやってきたプレイヤーの服装やコメントを含め、すれちがい通信にはホントにいろいろな魅力がありましたね。
堀井：服装などについては、レベルファイブさんががんばって、すごい量を作ってくれました。
――そんなレベルファイブさんと最初にタッグを組まれたのが『Ⅷ』ですね。
堀井：『Ⅷ』についてはレベルファイブさんに最初の画面を見せてもらったときに、単純に「スゴイ！」と思いましたね。だから方向性についてはまったく悩みませんでした。じつは3Dについては、1作目の頃から1つの夢だったんですよ。『Ⅲ』あたりから「マップを見下ろしではなく、横から見られない？」ということをスタッフに相談したりしていましたから。そのほうが広がりがあって、冒険している感じが出るかなと。当時はまだ発展途上ではありましたが、PCで3D表現のゲームも出始めていましたしね。今でこそポリゴンで3Dというのは当たり前の時代になっていますが、当時は『マリオ』のゴルフゲームで、ボールを打つ位置ごとに、ちゃんと風景がその場所のものになっているだけで驚きだったんです。
――そしてナンバリング最新作である『Ⅸ』ですが、発売前は、まず携帯機であり、マルチプレイを取り入れたことに驚きました。
堀井：『Ⅸ』については、DSというハードがあって、気軽に近くにいる人とマルチプレイができる。じゃあこの環境で『Ⅲ』のような世界を、ホントの人間が操作する仲間とともにプレイしたら、どんなに楽しいだろうかと考えたんです。あとは携帯ゲーム機ならテレビの前にいなくてもいいですし、テレビを見ながらでもプレイできる。今のプレイヤーのスタイルに合っているのかなと。でも『Ⅸ』については、ゲームを作る過程でホントにいろいろ悩みました。そもそも外伝にするのか、本編にするのか……とか。外伝にすれば気楽に作れる部分もあったでしょうが、おそらくこのゲームは大勢がやることで意味が出ると考え、本編として作ることに決めました。ただ、マルチプレイを前提にいろいろ盛り込もうとすると、内容が膨大になってしまって、どうしても1つのソフトに入らない。だから途中でシナリオ部分を吟味して、物語のボリュームを重視するよりも、ゲームとして長く遊べる形にシフトしました。



不変の“ドラクエ文法”とプレイヤーの共有体験

おお　○○○！　しんでしまうとは　なにごとだ！
【ラダトーム王／『ドラゴンクエスト』より】

――『ドラクエ』シリーズといえば、非常に幅広い層のファンがいるのも特徴ですが、堀井さんご自身、シリーズを作っていくなかで新しいファン層の反応を感じられたタイミングはありましたか？
堀井：まず『Ⅳ』ですね。章仕立て＆ストーリーを重視したという点で、反応もさまざまでした。あとは『Ⅷ』でしょうか。発表した当時は「『ドラクエ』はやっぱり2Dでしょ」と、よく言われました。でも発売してみると「やっぱり『ドラクエ』だ」と。
――そういった“『ドラクエ』らしさ”の核となるものって、いったい何でしょうか。
堀井：うーん……今になって思うと、1作目のときは、メモリーの足らない状況で、あらゆる言い回しを短く表現する工夫をしたんです。いわば「『ドラクエ』の文法」ですよね。「へんじがない　ただのしかばねのようだ」といった（笑）。それをみなさんが覚えてくれているからこそ、新作でもすんなり入ってくれるんだと思います。
――初期の制限下でそぎ落とされずに残った部分が『ドラクエ』らしさであると。
堀井：と思います。今ではいろいろな出来事を『ドラクエ』風に表現する遊びとかもありますよね。最近印象に残っているものだと“鳩山首相＝「いのちをだいじに」”とか（笑）。ちゃんとみんな『ドラクエ』の文法をわかって作っていて、うまいなあと（笑）。そういった文法は今でも変えていないんです。それは操作面もそうで、例えば10年ぶりにプレイする人でも、とくにマニュアルを読まずにプレイできるよう心がけています。
――タンスを調べるのも不変のセオリーですよね。
堀井：『Ⅳ』ではその裏をかいて、「ドロボー！」って言われて捕まるイベントも作りましたが（笑）。
――そのほかにも堀井さんが考える「『ドラクエ』らしさ」を体現する要素はありますか？
堀井：これまで『ドラゴンクエスト』が多くの人に楽しんでもらえている理由としては、プレイ当時、友達とどうやって

「人って、やっぱり人が好きなんでしょうね。」



解説2

Change with the Times

『ドラゴンクエスト』と、その時代

変わりゆく時代と『ドラゴンクエスト』の歴史

9作目に至るまで変わらない『ドラクエ』らしさを貫きつつも、それぞれの時代でプレイヤーの新たな思い出となってきた『ドラゴンクエスト』シリーズ。ここではその概要と時代とを振り返る。あなた自身はどんなエピソードとともに、各作品をプレイしてきただろうか？

1986

バブル前夜に生まれた『ドラゴンクエスト』

時代はいわゆる「バブル景気」の直前で、80年代サブカルチャーのまっただなか。マンガ「ジョジョの奇妙な冒険」の連載開始や、アニメ「ドラゴンボール」の放映開始、初代『ゼルダの伝説』の発売もこの年。『ドラゴンクエスト』はそんななかで生まれ、1作目にしてRPGというジャンルのおもしろさを数多くの人に知らしめた。

出来事
- スペースシャトル「チャレンジャー」号爆発事故
- フィリピン革命
- チェルノブイリ原発事故
- 伊豆大島の三原山が噴火
- ビートたけしフライデー襲撃事件
- ハレー彗星大接近

1987

「ドラクエ現象」とも呼ばれるヒットに

早くも1作目の翌年に発売された『Ⅱ』。「ドラクエ現象」とも呼ばれる人気はこの作品から始まったともいえる。当時のプレイヤーには、ラゴスの居場所がわからず友人に聞いた人も多いのでは？　この年から肩掛けではない携帯電話が登場しはじめたが、普及するのはまだ先のこと。なお、この年の12月に『ファイナルファンタジー』1作目が発売されている。

出来事
- 国鉄が分割・民営化し、JRが誕生
- 竹下政権発足。
- 大韓航空機墜落事件発生
- NTT株高騰
- 地球上の人口が50億人を突破する

1988

『Ⅲ』の大ヒットのほかメガドライブなども登場

この年2月に発売された『Ⅲ』は、発売日に何kmもの行列ができるなど、前作をはるかに上回るヒットとなり『ドラクエ』人気を不動のものとした。それ以外のゲーム関連では、この年にメガドライブやPCエンジンのCD-ROM²といった新たなハードが登場している。ほかにはカラオケボックスが普及しはじめたのもこの頃。

出来事
- ソ連でペレストロイカ
- 青函トンネル使用開始
- 瀬戸大橋開通
- リクルート疑惑
- 自衛隊の潜水艦なだしおと第一富士丸が衝突
- イラン・イラク戦争停戦
- ソウルオリンピック開催

プレイしたかという思い出が強烈に残っていることも大きいと思います。太陽の石がどこにあったとか、ラゴスがどこにいたかというゲーム内の思い出だけでなく、ソフトを並んで買ったとか、兄弟でどっちが先にプレイするかケンカしたとか……。そういう意味では最新作の『IX』も、新しい思い出を作ってくれる作品になったのではないでしょうか。どこで誰とすれ違ったとか、誰とマルチプレイをしたかとか……。

――『ドラクエ』シリーズはそういった共有体験が非常に多いゲームですよね。基本はスタンドアローンのゲームなのに、ここまで共有体験が多いのはなぜでしょう？

堀井：なぜでしょうね……。1つ考えられるとしたら、もともと『ドラゴンクエスト』を限られたゲーマーだけではなく、普段ゲームをプレイしない人でもできるように作ったからかもしれません。実は普段ゲームをプレイしない人でも、潜在的に「ゲームをプレイしてみたい」と思う人は多いんですよ。でもゲームに馴染みのない人は、一度ゲームに触れてみたときに「わからない」と感じてしまうと、「自分はゲームに合わないんだ」と思ってしまう。ゲームに文句を言う人はまだいいんです。なんとかプレイしようとしてくれますから。

――コアなゲーマーだと「とりあえずクリアしてみるか」って人もいますしね（笑）。

堀井：でもゲームに慣れていない人の場合、投げてしまったうえに「できなかった自分が悪い」と思ってしまう。ゲームが悪いとすら思わない。その拒絶の度合いは深く、もう二度とゲームに触れてくれないかもしれないんです。だから『ドラクエ』はそういう人達のために、最初の敷居を意識的に低くしています。そうしてプレイしてもらえれば、最終的にはかなりマニアックなことも把握してくれる。実際に『IX』を例にとると、それまでほとんどゲームをプレイしていなかった人が、いったんハマったあとはスキルをガンガン修得して、1000時間以上プレイするといったケースがありますしね。

――世界の仕組みさえわかれば、ディープなところまでプレイするユーザーは多いですね。

堀井：「こうやったらどうなるんだろう？」と能動的になれるゲームって、細かい内容以前に、すでにおもしろいゲームだと思うんです。そこまでどう作るか、いかに能動的になってもらうかが大切。もともとゲームを買ってくれたということは、みんな基本は"遊びたい"と思っているんです。だからそれを能動的に楽しんでもらえるように、ちょっと背中を押す工夫があればいい。

これからのコミュニケーション そしてこれからのゲーム制作

いいえ。　わたしの　おさめる　くにが　あるなら
それは　わたしじしんで　さがしたいのです。
【あなた／『ドラゴンクエスト』より】

――今後のシリーズの展望についてもお聞かせください。次回作はどのような方向性になりそうでしょうか？

堀井：言えないことがほとんどです（笑）。まだまだこれからですね。現段階ではご想像におまかせします。

――『ドラクエ』以外の作品で着手してみたいものは？

堀井：すでにいろいろなメディアで語っていますが、時間があれば『ポートピア連続殺人事件2』を作ってみたいですね。「犯人はヤス」ってサブタイトルで（笑）。「やすゆき」とか「やすえ」とか「やすこ」といった登場人物が出てきて「犯人はどの"ヤス"だよ！」ってなるものを（笑）。あと、携帯ゲーム機にはまだまだ興味がありますね。例えば『IX』については、やり込み度の面から"廃人仕様"と言われることもありますが、実際には、『IX』ではいわゆる廃人型のゲーマーって出ていないと思うんです。なぜかというと携帯機でのプレイの場合、すれちがい通信やマルチプレイなどの点で、リアルでの人とのつながりを断っていないんですよね。いわゆる廃人って、リアルでのつながりを断つイメージがありますが、逆に『IX』は、ひきこもりの人を外に出したゲームかもしれません（笑）。

――たしかに携帯機のゲームって、すごく長時間遊べる仕掛けのあるものが多いですが、それにハマって家に閉じこもるイメージがないですね。

堀井：逆にゲームを介在してリアルで人と付き合える。ゲームとしての深みとリアルでのコミュニケーションツールとしての側面が同居しやすいのが、携帯機のゲームの魅力かもしれません。

――ちなみに現在はゲームだけでなく、Web全般でさまざまなコミュニケーションが可能ですが、物語を発信する側である堀井さんから見て、Web上で誰でも気軽に物語を発信できる状況をどう思われていますか？

堀井：今はホントに気軽にいろいろなことを発信できますよね。ツイッターなどを見ても、みんなどれだけ自分の行動を教えたいんだよって（笑）。さらにそれだけでなく、Webを介在すれば「自分を物語にする」こともできます。つまり架空の自分をバーチャルな世界の中に作り上げてしまうことができる。実際、あるブロガーがフィクションを現実のことのように公開し続けていて話題になったこともありますし。そういう状況はおもしろいけど怖い。そして怖いけれどおもしろいと思います。

――もはやWebもゲームも、どんどん一方通行のメディアではなくなってきていますよね。

堀井：人って、やっぱり人が好きなんでしょうね。コンピュータのキャラとでも、ネット越しの付き合いでも"常に人とつながっていたい"んだと思うんです。

――たしかにそういう意味では、これほど人に興味がある時代は今までなかったのではないかとも思います。

堀井：町中でいきなり知らない人に話しかけるとヘンな人に思われますが、Web上だと親切な人として受け止められたりしますしね。もはやネット自体がRPGのような冒険の舞台ともいえます。ゲーム業界的には脅威ですよね。今は冒険の舞台やヒマつぶしの手段が山のようにあるんですよ。そのなかでゲームを選んでもらうには、よっぽどやりたいと思わせないといけない。1時間くらいならケータイをいじっているだけでつぶせますしね。

――そのために必要なものって何でしょうか？

堀井：何でしょうね……。1つは単純に「おもしろそうと思ってもらう」ことかもしれません。触ったあとにすぐに投げ出さないでもらうということも重要ですが、それ以前に、プレイする前から「なんかおもしろそう」と思ってもらわないといけない。『ドラクエ』の場合は今までのシリーズの積み重ねがブランドとなって、発売前でもある程度多くの人に注目されることが想像できますが、今から新しく作るゲームは、手にとってもらうまでの道のりが大変だと思います。ただそれでも、年に何本かは、まったく新しい形で成功しているゲームが出てきている。まだまだおもしろいものは生まれてくるんじゃないでしょうか。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

コンピュータのキャラクターとでも、ネット越しの付き合いでも“常に人とつながっていたい”んだと思うんです」

1990

さまざまな面で時代の変化が……

この前年の1989年に、年号が昭和から平成へ。東西ドイツの統一や、バブル崩壊のはじまりなど、まさに時代の変わり目を感じさせる年だった。なお『IV』の発売後、年末にスーパーファミコンが発売され、ゲーム業界的にも時代の変化が。テレビではアニメ「ちびまる子ちゃん」が放映開始されて話題に。

出来事

- 大学入試センター試験がスタート
- 東西ドイツが統一
- ソ連のゴルバチョフ大統領がノーベル平和賞受賞
- 日本人初の宇宙飛行士・秋山豊寛氏が宇宙へ
- ローリング・ストーンズ初来日

1992

2つの『V』発売&『ストII』ブーム到来

前年にアーケードで『ストリートファイターII』が稼働を開始し、この年にはSFC版も発売。格闘ゲームブームの到来となる。なお『ドラクエV』だけでなく、『FFV』もこの年に発売。一方、世相としてはバブルが崩壊し、就職氷河期が到来しはじめるなど、景気に陰りが見えてくる。

出来事

- PKO協力法案が成立
- バルセロナオリンピックが開催
- 佐川献金疑惑により金丸議員が辞職
- 毛利衛氏がスペースシャトルで宇宙へ
- 尾崎豊氏死去
- 米国大統領選挙でクリントン氏が当選

1995

SFCの充実とともに、SS・PSも登場

阪神大震災、地下鉄サリン事件など、天災や大事件が相次いだ年。特にオウム真理教事件は1年にわたって日本中を震撼させた。ゲームにおいては『クロノ・トリガー』『タクティクスオウガ』など、スーパーファミコンが円熟期を迎えるとともに、前年末にセガサターンとプレイステーションが登場。グラフィックが3Dへと移行しはじめる。

出来事

- 阪神大震災発生
- 地下鉄サリン事件発生
- オウム真理教教祖の麻原こと松本智津夫が逮捕
- 公立学校が本格的に週5日制へ移行
- 大リーグで野茂英雄投手が新人王に

2000

本格的なネット時代の夜明け

20世紀最後の年。新たな『ドラクエ』はPSへと舞台を移し、ゲームハードでは3月にPS2が発売。翌年にはニンテンドーゲームキューブも登場する。また前年には掲示板サイト「2ちゃんねる」などもオープン。ADSLのサービスも本格化し、本格的なインターネット時代へと突入しはじめた年でもある。

出来事

- 内閣総理大臣・小渕恵三氏が死去
- 三宅島の雄山が噴火。全島民が避難へ
- そごう倒産
- シドニーオリンピックが開催
- 混乱の接戦の末、ブッシュ氏が米大統領に当選

2004

現行のゲームハードが出そろいはじめる

前年にイラク戦争が一応の終結となったものの、まだ各地で人質事件などが発生していた年。お笑いブームや韓流ブームが話題になった年でもある。ゲームに目を向けると、DS、PSPの2大携帯ゲーム機が発売。翌年にはXbox360、翌々年にはPS3、Wiiと、現行のゲームハードが出そろう形になる。

出来事

- 陸上自衛隊がイラクへ派兵
- イラクで日本人3名が人質になる事件が発生
- アテネオリンピック開催
- 山口県で鳥インフルエンザ騒動
- 新潟県中越地震発生
- スマトラ島沖地震発生

2009

最新作発売 そして未来の『ドラクエ』は?

まだ記憶に新しい昨年の7月、ナンバリング最新作である『IX』が発売。ゲーム業界全体としてはDS・PSPといった携帯機が人気の一方、据え置き機でも印象的なタイトルが多数発売された年でもあった。果たして、次の『ドラクエ』が発売される年には、私たちはどんな時代のなかで暮らしているのだろうか？

出来事

- 米国大統領にオバマ氏が就任
- 裁判員制度施行開始
- マイケル・ジャクソン氏死去
- 日本の一部で皆既日食
- 衆議院選挙で民主党が大勝し、政権交代へ
- 映画「アバター」公開

2.25発売迫る！
ゲーム史に名を刻む新たな伝説の誕生

多くの名作RPGを生んできたスクウェア・エニックスと、職人芸レベルの作り込みで定評があるネバーランドカンパニー。ゲームファンなら誰もが知る2社が手がけた新作A・RPG『エストポリス』が、いよいよ発売となる。かつて伝説の名作と呼ばれたSFC用RPG『エストポリス伝記Ⅱ』をベースに新生を遂げた本作は、その名に恥じぬクオリティをもって現代に再臨する！



[魅力を紐解く KEY WORD 1] 本格アクション P.18

操作は簡単！　アクションは豪快!!



本作の操作は主に十字ボタン+1～2ボタンだけで行える簡単なもの。それでいて、攻撃やジャンプ、特殊な技など、多彩で派手なアクションを存分に味わえるだけでなく、キャンセルやコンボの要素も盛り込まれており、アクション初心者も熟練者も楽しめる。

[魅力を紐解く KEY WORD 2] 絶妙な謎解き P.20

ほどよい難しさがクセになる！



ブロックを押し引きするオーソドックスなものから、ダンジョンを丸ごと利用した大がかりなものまで、本作には非常に多くの仕掛けが存在する。難問が揃っているので頭を悩まされるが、その難しい謎を解いたときの達成感は非常に大きいものだ。

[魅力を紐解く KEY WORD 3] 壮大な物語 P.22

“愛”を主題に“笑い”の隠し味



人間の想いの力である“波動”。主人公は、愛などによって増幅するこの力をもって、世界の破壊をもくろむ神へ立ち向かうことになる。一方、重いテーマだけでなく、人間描写を中心としたコミカルな演出も多い。少年アニメのように熱い展開も魅力といえる。

総力特集 新生する伝説

The Lands cursed by the Gods

Estpolis™

エストポリス



DATA	エストポリス
	■機種:DS ■発売日:2010年2月25日 ■価格:¥5,980(税込)
	■ジャンル:A·RPG ■発売元:スクウェア·エニックス
	■開発元:ネバーランドカンパニー ■備考:プレイ人数:1人用

発売直前! あらゆる魅力を総まとめ!

武器や技が異なる6人のキャラクターを使い分け、多彩なアクションを利用して強敵や謎解きに挑むA・RPG『エストポリス』。世界の破壊を宣告する神へ戦いを挑む主人公マキシムを筆頭に、個性的なキャラクターが織りなす熱い物語の魅力。ゲーム作りに定評があるネバーランドカンパニーの斬新なアイデアが盛り込まれたゲームシステムの魅力。今回はストレートに、本作のあらゆる魅力を総力でお伝えしていく。15年の時を経て、当時と同じスタッフによって新生した今回の『エストポリス』もまた、新たな名作としてゲーム史に名を刻むに違いない。

職人芸レベルの作りこみで A·RPGと謎解きが見事に融合!





▲▶歯ごたえある仕掛けを解くカギは、キャラクター固有の技。ハンマーで魔石を壊したり、飛び道具でスイッチを入れたりと、多彩なアクションが重要となる。

PRESENT

出演声優の寄せ書きサインをプレゼント

パーティキャラクターを演じる6人のほか、アイリス、ジミー、ジェミー役をあわせて、合計9人の豪華声優陣による貴重な寄せ書きサインを本誌読者1名様にプレゼント！　ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記の宛先までお送りください。締切は2010年3月18日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



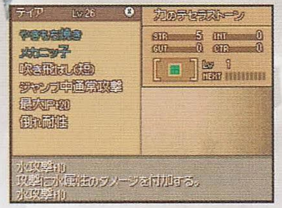
宛先 〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 「エストポリス・色紙プレゼント」係

[魅力を紐解く KEY WORD 4] 奥深い強化

P.24

状況に応じて自由な強化が可能

キャラクターに対応した魔石ボードに魔石をセットすることで、パラメータが上がったり、特殊な効果を持つスキルが発動したりする。魔石はいつでも再セットが可能なので、敵に応じて属性への耐性を変えるなど、強化する際の自由度の高さが特徴となる。



[魅力を紐解く KEY WORD 5] 究極のやり込み

P.26

2周目プレイや隠しボスも存在

物語を楽しんだあとも遊び続けられるよう、本作には多数のやり込み要素が用意されている。2周目プレイでのストーリー変化や最終ボスよりも強いエッグドラゴンという隠しボスなどが、その代表例だ。また、50階以上の深さを誇るダンジョンも存在する。

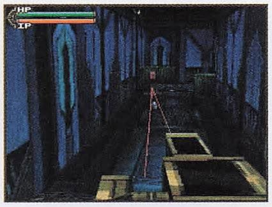


[魅力を紐解く KEY WORD 6] 常識破りの展開

P.28

戦車STGや音ゲーまで遊べちゃう!?

「おもしろければ、なんでもOK！」といわんばかりに、本作は常識に縛られないユニークな展開の目白押し！　敵の戦車を奪取して進むSTG風のイベントや、リズムにあわせてトロッコで進む音ゲーのようなイベントまで存在する。まさに衝撃的な展開だ。





その名は『エストポリス』

終末を宣告する四狂神



▲圧倒的な力で世界中を震撼させる四狂神。神を相手に、人間達の絶望的な戦いが始まる……。

恐怖

「我は『恐怖』を司る神だ。世界が『恐怖』の渦へと飲み込まれる様を見るがいい！」

四狂神の首魁的存在
ディオス (CV: 銀河万丈)

恐怖を司る神にして、四狂神を束ねるリーダー的な存在。常に尊大な態度で、まぎれもない神の威風を備えている。彼の脅迫により、世界中の人々はマキシム達への協力を拒んでいくことに。

SPECIAL COMMENT 銀河万丈

"圧倒的自信のなかに、人間的な心の動きが隠し味のように一滴二滴"。それが、ディオスを演じてみての印象でした。不動の絶対性とアキレス腱の弱さを備え持つような部分が、彼の魅力だと思います。『エストポリス』を楽しみにしているみなさんに、こんな言葉をお贈りしましょう。「神を信じなさい」。

混沌

「我を崇める者には未来をくれてやろう。逆らう者には…死だ」

不安をもたらし、団結心を奪う神
アモン (CV: 平田広明)

世界に存在する秩序や理念を破壊し、混沌とした状態を構築することを自身の存在意義とする四狂神。存在するだけで周囲に不安と猜疑心をもたらし、人々の団結を奪うという能力を持つ。

SPECIAL COMMENT 平田広明

アモンの魅力を一言で表すと"狂気"だと思います。普段はあまり演じないタイプのキャラクターだったので、とても新鮮に感じました。とにかく高いトーンの声を維持して演じることに苦労しましたね。

殺戮

「マキシムを殺すのは殺戮を司る神である……私の仕事です」

世界を乱す者に審判を下す存在
エリーヌ (CV: ？？？)

殺戮（さつりく）を司る四狂神で、世界のバランスを崩す者を殺戮することを使命としている。彼女にとって人間という存在は「世界のバランスを崩す者」でしかないのだろうか。

破壊

「皆の期待を背負う者を倒してこそ、真の破壊と言えるからな」

破壊を存在意義とする神の一角
ガデス (CV: 小西克幸)

「世界の破壊」を宣告した四狂神。率先して世界中を回って直接的な破壊を行っており、マキシム達の前にも幾度となく姿を見せる。純粋に強者との戦いを好む気風を備えている。

STORY

“愛”や“想い”を力に変えて 人間が神々に立ち向かう物語

「世界は神の手で、破壊と再生を繰り返す」。古代文字を経典とするルース教団の“創世記”の言葉は、平和な時代とともに忘れ去られつつあった。しかし、空に浮かぶ“虚空島”に突如降臨した破壊の神ガデスにより、「世界の破壊」が宣告されることに。

本作の主人公マキシムは、人間の想いの力である“波動”を増幅して特殊な力を引き出す“波動器”の使い手。彼は人間の身でありながら運命に抗い、波動の勇者として神々に立ち向かう道を選ぶ。



破壊の神ガデスが世界の破壊を宣言

◀ガデスの降臨とともに空が赤黒く染まる。そして世界全域に響き渡るガデスの破壊の宣告。その圧倒的な光景に、世界中が混乱に陥ることに……。

単身でガデスに挑むマキシムだが、その力の差は……



▶試験航海中のエクセリオンの甲板でガデスの宣告を聞いたマキシムは、虚空島から飛び出した赤い光球を追ってソーマ神殿へ。そこでは、神と人間の絶望的な力の差を見せられることに。

破壊の神が降臨する物語の幕開け



▲オープニングでは、破壊神ガデスの宣告と、マキシムをはじめとした6人が神に立ち向かう意志を見せる場面が描かれる。

神に抗う波動の勇者

WORLD

世界観を深く知るための重要な用語をピックアップ

ここでは、本作の世界観を理解するために役立つ用語を紹介していく。そもそも本作の世界は波動器を中心に栄えており、ある程度の科学技術が確立されている。魔法は古代に失われたが、波動器で擬似的に再現した波動魔法が存在するほか、ルース教団など、ごく一部には古の魔法らしきものが伝わっているようだ。

虚空島

破壊の神ガデスが降臨した遺跡で、世界の中心の空高くに浮かんでいる。この虚空島は、古くから「世界を救う存在」と伝えられてきた伝説の遺跡だったが、ストーリー中では四狂神の拠点として使われることになる。



波動(波動器)

波動とは、人が何かを想ったときに放たれる精神エネルギーのことで、その強さには個人差がある。波動器とは、神の遺跡から発見された不思議な物体で、波動に呼応してコアとなる魔石が特殊なエネルギーを生み出す。波動器のメカニズムは天才科学者のレクサスによってある程度以上解明されており、世界中の人々は波動器が生むエネルギーの恩恵を得て生活している。



◀波動器は、国の動力源を担うほど巨大なものから、武器にはめ込み、炎や氷などの力を付加させる小型のものまで存在。また、発動する特殊な力はコアの性質によりそれぞれ異なる。

四狂神

神々の誕生と世界の創世が記されたルース教団の叙事詩“創世記”やエルフの伝承に記録される4人の神々のこと。その伝説どおり、物語の冒頭で破壊を司る神ガデスが降臨して、世界の破壊が宣告されることになる。ガデスを含めて、混沌を司る神アモン、殺戮を司る神エリーヌ、恐怖を司る神ディオスが“四狂神”と呼ばれる。伝承には、神の凶行は波動の勇者によって防がれたとあり、ルースの巫女のアイリスに勇者として選ばれたマキシムは、四狂神と壮絶な戦いを繰り広げていくこととなる。

エクセリオン

マキシム達が各地を冒険する際の移動手段として用いる水陸両用の船。天才科学者レクサスの発明品で、内部はレクサスの研究施設となっている。レクサスはたびたびエクセリオンを改造するが、陸を走ることに没頭して改造を進めた結果、海を進めなくなってしまうということに……。



▶波動器の力を利用することで空を飛ぶこともできるようになるようだ。

デュアルブレード



波動の勇者の波動にのみ共鳴し、神をも倒す力を発揮するとされる剣。持つ者に強大な力を与えるが、その力の大きさゆえにコントロールが難しい。



▲その力を制御できないと暴走してしまうらしい。

TOWN GUIDE PART 1 タウンガイド

マキシムが波動の勇者として旅する過程で訪れることとなる場所と、そこで出会う登場人物達を紹介していく。

豊穣の町として知られる マキシムとティアの故郷

エルシド



レクサスの研究施設やティアの営む道具屋がある町。町のいたるところにはレクサスの研究品と思われる波動器が設置されており、ほのぼのとした田舎町の風景と科学が融合した不思議な光景が広がっている。

エルシドの人々

アルバート



昔は剣士として名を馳せていたらしい老人。マキシム達の隠された才能を見抜く目を持つ。

世界有数の大国 豊かな水で潤う一大国家

パーセライト共和国



世界を統治する三大国家の1つ。いち早く波動器の恩恵をとり入れた近代国家で、水と緑に囲まれた美しい街並みから水の都、花と芸術の都といった呼ばれ方もする。その一方、高い軍事力を備えた強国としての顔も持つ。

パーセライトの人々

マイルズ大統領



大統領らしからぬ風貌だが、国民のことを第一とする統治姿勢から絶大な支持を集めている。

ジェシカ



ガイの恋人で、軍を抜けたガイとともに暮らしている。パブの一角で道具屋を経営中。

ジェフリー



アクセサリーショップの店主。ガラス細工を扱わせたら右に出る者はいないほどの腕を持つ。

カネアマール



自宅に巨大な金の像を造れるほどの大富豪。金はうなるほどあるが、人望はないらしい。

ルイーザ



セレナの家の家政婦。危険と隣り合わせの生活を送るセレナのことをいつも心配している。

伝統と格式を重んじる “武”の王国

バウンドキングダム



世界を統治する三大国家の1つ。伝統や格式を重んじる姿勢が波動器の導入の妨げとなり、近代化に乗り遅れてしまっている。だが、金属を精錬する高い技術力により国力は強く、大国として揺るぎない存在感がある。

バウンドキングダムの人々

レオン



バウンドキングダムの第一王子。グラッセのシアーナ姫との結婚を間近にひかえている。

アレク



王国の第二王子。まだ幼いが国を守りたいという強い気持ちを持ち、国民からの信頼も厚い。

ジョセフ



アレク王子の付き人。アレクの国を守るという信念に感銘を受け、彼を常に見守っている。

SYSTEM

奥深いゲーム性を実現する濃密なゲームシステムの概要を解説

ここでは、本作の基本的なゲームシステムについて紹介していく。ゲームは主にワールドメニューと各種フィールド（町やダンジョン）で構成され、ワールドメニューではコマンドを選択する形で、フィールドではキャラクターを自由に操作する形でゲームが進んでいく。フィールド（主にダンジョン）ではキャラクターごとのアクションを利用して、敵を倒したり、仕掛けを解除したりしながら進むことになる。



▲移動やセーブなど、ワールドメニュー専用のコマンドもある。

■メニュー画面で行える主なコマンド

コマンド		内容
移動★		各フィールドへと移動する
会話★		主にレクサスと会話でき、冒険のヒントや次の行き先を教えてもらえる
セーブ・ロード★		データのセーブ、ロードができる
メニュー	キャラセレクト	操作キャラクターを変更できる
	アイテム	HP や状態異常を回復できる、各種アイテムを使用できる
	装備	装備する武器、防具を変更できる
	情報	オプション設定、貴重品の確認、チュートリアルの閲覧、バトルメモ（キャラクターの強化や戦い方のヒント）の閲覧などができる
	魔石	魔石ボードの画面へと移行し、魔石による強化を行える

※★のついたコマンドはワールドメニューでのみ行える

基本システム　バトルや謎解きに関連する基本システム

爽快感あふれるヒートアップボーナス、テンポよくゲームを遊べるワンタッチでのキャラクターチェンジなど、本作にはさまざまな工夫が盛り込まれている。ここでは、そういった基本システムについて解説していこう。


◀キャラクターを使い分けながら、強敵や謎解きに挑むことになる。

リセット

特定ポイントからやり直せる

現在の進行状況をリセットして特定ポイントまで時間を巻き戻す（経験値なども戻る）コマンド。謎解きを間違えてやり直したいときなどに役立つ。

テザー

ワールドメニューに戻れる

ダンジョン内から一瞬でワールドメニューに戻れる特殊なコマンド。

キャラセレクト

操作キャラクターを変更できる

下画面で切り替えたいキャラクターの顔をタッチするか、メニュー画面の「キャラセレクト」でパーティメンバーの切り替えが行える。特殊な状況下では、セレクトボタンを押すことでも変更可能。


◀キャラクターごとに攻撃アクションが異なるので、状況に合わせてうまく切り替えると戦闘が楽になる。

謎解きの核となる重要要素

本作の謎解きは、キャラクター固有の特殊技を利用して行うケースが多い。仕掛けに応じてキャラクターを切り替えていくことが大事だ。

バーサーク

ダメージを受けた敵が凶暴化！

ダメージを与えた敵の体が赤く光り、能力が急上昇することがある（一定時間で戻る）。これをバーサーク状態と呼ぶ。


バーサーク状態の敵

◀バーサーク状態の敵はパラメータが全般的に上がるだけでなく、攻撃を受けてもひるまなくなる。

ヒートアップボーナス

追い撃ちでボーナスがもらえる

倒した敵をさらに攻撃すると、赤、金、青と3色のメダルが放出される。これにより、普通に倒したぶんの基本値とは別に経験値やお金、デルデが手に入る。



◀赤は経験値、金はお金、青はデルデを示す。デルデは激しい追い撃ちをした際、低確率で放出される。

デルデを集めてご褒美を入手

特殊なアイテムであるデルデは、一定数までためるとレアな武具や魔石が入手可能だ。ご褒美はバーセライトにいるジェシカからもらえる。

状態異常

戦闘が不利になるバッドステータス

特定の攻撃を受けると、下記のような状態異常に陥ってしまうことがある。いずれも対応するアイテムで回復でき、一定時間の経過でも自動的に回復する。


毒

◀一定時間ごとに毒でHPが減っていく。アイテム「解毒薬」で回復することができる。


睡眠

◀行動不能となる。ダメージを受けるかアイテム「目覚めの声」で回復することができる。


マヒ

◀一定時間与えるダメージが半減する。アイテム「神秘の針」で回復することができる。



恐怖

◀一定時間、IPが0になり、回復もしなくなる。アイテム「金切り声」で回復可能。

バトルと謎解きが融合した

CHARACTER

物語に深く関わる重要なキャラクター達

マキシムの冒険には、敵味方を含めて多くのキャラクターが関わってくる。ここでは、特に登場機会が多い5人のキャラクターを紹介しよう。なかでもアイリスとレクサスは、基本的にマキシムに同行して、ともに世界中を旅する仲間となる。どちらも戦闘には参加しないが、さまざまな助言をくれる心強い存在だ。



◀四狂神ではないが、イドゥラのように何度もしつこく登場するやっかいな敵もいる。

波動の勇者を導く巫女
アイリス

(CV:沢城みゆき)



「神……と言いましたね？ 神はイケニエなど求めません！ あなたは神学を汚すおつもりですか！」

ルース教団の巫女。微笑みを絶やさない優しい女性だが、その芯は強い。旅の途中で出会ったマキシムを波動の勇者として導くため、行動をともにすることとなる。神の伝承や波動についての豊富な知識を持っている。



▲巫女生活が長いため世事にうとく、天然ボケで周囲を驚かせることも……。

波動器研究の第一人者
レクサス

(CV:緒方賢一)



「あ、悪の道とはなんじゃ!? わしがやってることは、きわめて科学的な実験じゃぞい」

波動器の構造の一部を解明した天才科学者で、数々の実用的な発明の生みの親。孤児だったマキシムと両親を失ったティアの保護者でもある。



◀研究に没頭すると周りが見えなくなり、よく珍事件を起こす。

SPECIAL COMMENT　緒方賢一

元気ではっちゃけていて、天才を自称していて自信満々ながら、それがイヤミにならない。そんなファンキーなおじいちゃんだったので、演じていて楽しかったですね。収録を終えた感想は「神々の世界は奥が深いぞい。心してかかれや」といったところです。

アクション 簡単操作で多彩な技を繰り出せる各種アクション

簡単な操作で多彩なアクションを楽しめるのは本作の大きな魅力。なお、一部のアクションはIP（怒りパワー）を消費するが、IPは短時間でどんどん回復するので、使い惜しむ必要はない。

各種攻撃

簡単操作で強力な技を発動

戦闘では、下記の4種の攻撃で敵を倒すこととなる。チャージアタックのみ、装備中の武器により技の内容が変化する。



◀武器のタイプによって攻撃アクションが異なる。

■各種攻撃の特徴

アクション	内容（操作方法）
通常攻撃	武器を使った攻撃で、4回まで連続攻撃が可能。武器タイプごとにアクションが異なる（Ⓨボタン）
下突き	空中から地面へ向けて放つ特殊な攻撃。武器タイプごとにアクションが異なる（ダブルジャンプ中にⓎボタン）
チャージアタック★（C. アタック）（波動魔法）	武器ごとに設定された特殊な攻撃。C. アタックは武器を使った特殊な攻撃。波動魔法は炎や氷などで攻撃する魔法攻撃（Rボタンでチャージ後、Ⓨボタン）
ウェーブアーツ★（WA）	キャラクターごとに異なる特殊な攻撃。戦闘だけでなく、謎解きに役立つものが多い（Ⓧボタン）
チャージウェーブアーツ★（CWA）	ウェーブアーツの強化版で、キャラクターごとに異なる（Rボタンでチャージ後、Ⓧボタン）

※★のついた攻撃は、使用の際にIPを消費する

ジャンプ・ダブルジャンプ

各種攻撃との組み合わせが可能

ジャンプ中でも各種攻撃を行える。なお、下突きはダブルジャンプ中にしか使うことができない。



◀Ⓑボタンでジャンプ。ジャンプ中にⒷボタンでダブルジャンプとなる。

回避アクション

発動中は無敵の緊急回避

前方に跳ぶ、または前転を行って敵の攻撃を避ける回避アクション。発動中は無敵となる。



◀Ⓐボタンで発動。攻撃範囲が広い敵や攻撃速度が速い敵との戦闘で有効。

強化 幅広い強化要素でキャラクターをカスタマイズ

強化要素は主に4つ。特に魔石での強化は、パラメータ上昇やスキルの習得につながる重要なもの。また、アクションが苦手な人向けのレベルブレイクも、本作ならではのユニークな要素だ。

装備品

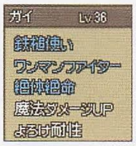
チャージアタック選びが重要

武器は、能力値が上昇するほか、使用できるチャージアタックが変化する。また、装備品によっては便利なスキルが備わっている。

タレントスキル

条件を満たすとスキルを習得

条件を満たすと習得できる称号のようなもので、キャラクターごとに複数種類存在する。エルシドのアルバートなどから習得できる。

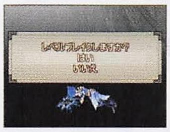


◀青色で表示されているものがタレントスキル。通常のものと異なり、一度習得すると消えない。

レベルブレイク

全滅するとレベルアップ！

全滅した際に全員のレベルを5ずつ上げて再挑戦できる。基本的にデメリットは存在しない。

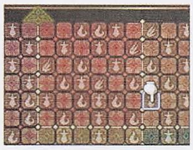


◀アクションが苦手でも最後までムリなく進められる。

魔石

魔石をボードに配置して パラメータアップ&スキル習得

魔石ボードに魔石をセットすることで、魔石に対応したパラメータを上げたり、魔石ボードに対応したスキルを習得できる。魔石は何度でもセットし直せるので、状況に応じて強化方針を変更可能だ。



◀キャラクターごとに36マスが使える。



◀多彩なスキルを習得可能。ただし、魔石を外すとスキルは消えてしまう。

魔石を合成してレベルアップ

2つの魔石を合成すると、片方の魔石が消える代わりに魔石の経験値がアップ。これを繰り返すと魔石のレベルが上がり、魔石の効果が上がっていく。魔石の合成はジャフリーのもとなどで行える。

爽快な本格A・RPG

お騒がせ義賊カップル

ジミー&ジェミー

（CV：杉田智和）（CV：花澤香菜）

「天下御免の大義賊」を名乗るハイテンションな2人組で、インチキ英語をよく使う。盗賊としての腕は確かだが、おっちょこちょいなので失敗ばかりしている。グラッセの貧民街出身で貧しさのあまり盗賊に身をやつしたが、金の亡者からしか盗まないというのが彼らのポリシーだ。





▲ぶっちゃけ奇人だが、悪人ではない。いざというときは頼りに!?

神に魅入られた司祭

イドゥラ

（CV：鳥海浩輔）

パーセライトの優秀な司祭だったが、神の波動に魅入られて狂ってしまった。神を崇めて、強者を人柱として捧げようと企んでおり、強い波動を持つマキシムの前に何度も現れる。神経質で、自分の意見を批判されると口調が荒れる。



SPECIAL COMMENT 鳥海浩輔

とにかく感情が忙しいといいますか、いろいろな演じ方が必要で大変でした。笑える場面やセリフが多くて、テンション高く収録できましたが、イドゥラ自身には結構悲哀を感じましたね。もしかしたら"かわいそうなところ"が彼の魅力なのかもしれません。

TOWN GUIDE PART2 タウンガイド

マキシム達が冒険する世界は基本的に人間が治めているが、一部の場所ではエルフと呼ばれる伝説の存在が暮らしていることも。ここでは、そういった特殊な街も含めて紹介していこう。

極寒の地に建国された堅牢な城塞都市

グラッセ帝国



世界三大国家の1つ。かつてバウンドキングダムから追放された人々により建国された国で、城塞都市の異名を持つ。寒冷な気候で作物の実りが乏しいため、波動器を活用した独自の発明で軍事国家としての道を歩む、パーセライトとは別の方向性を持つ近代国家。

グラッセの人々

ジュード国王



他国からも認められる名君だが、兵器開発を秘密裏に行うなど、態度が急変してしまった。

シアーナ



グラッセの姫でレオン王子の婚約者。父である国王の急激な変化に戸惑いを隠せずにいる。

リーファ



貧民街に住む花売りの女性。生活が苦しく、体を壊しても花を売り続けようとしている。

エルフ達が暮らす幻の隠れ里

エスエリクト



エルフが自然と融和した生活を送る隠れ里。里の周囲には不思議な風が満ちており、エルフ以外は里にたどりつけないことから"幻の村"と呼ばれる。エルフは長寿のため、里の歴史は古く、さまざまな伝承が残されている。

エスエリクトの人々

カレン



人々に希望を与える優しい波動を持つ女性で、心を穏やかに保つ特殊な歌声の持ち主。

ミルカ



カレンの娘。自然を汚す人を嫌っているが、マキシム達と出会い、徐々に人を信用していく。

桜閣の三姉妹



虚空島の真下にある三基の塔を守る三姉妹。世界に危機が訪れたときに目覚めるという。

その他の場所



▲洞窟や雪山など、ダンジョンの種類は豊富。

冒険中に訪れるダンジョン内で出会うことになるキャラクターも存在する。ジャフリーはいにしえの洞窟で、エレインはカルディア神殿でマキシム達の力となってくれる。

その他の場所の人々

ジャフリー



ジェフリーの双子の兄。いにしえの洞窟で道具の売買や魔石の合成を行っている。

エレイン



過去に暴走したデュアルブレードを封印し、ともにカルディア神殿で眠りについたエルフ。

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 1

本格アクション

キャラクターを動かす楽しさは、ゲームの根源的なおもしろさの1つといえる。攻撃を当てたときの爽快感、ジャンプをしたときの気持ちよさなど、本作はとにかくアクション部分の完成度が高い。ここでは本作の軸となる、"本格アクション" の魅力を紹介していこう。

POINT1 シンプル操作で多彩なアクションが可能

1～2ボタンしか使わない簡単な操作で、なぜ幅広いアクションを楽しめるのか。その理由は2つあり、1つはボタンを連打するだけでも自動的に連続攻撃が出ること。アクションが苦手な人がいわゆるガチャプレイをしても攻撃がつながるほどなので、自然と攻撃方法に変化が出る。もう1つの理由はジャンプの存在。とりわけダブルジャンプで立体的な移動や攻撃ができるため、アクションが単調にならないのが特徴だ。



◀ボタンを連打するだけでもコンボが成立。これは気持ちいい！

POINT2 キャンセル、空中コンボなど、本格的な仕様を搭載

対戦格闘で耳にすることが多い、キャンセル、先行入力、空中コンボ、よろけ、硬直、無敵状態といった特殊な用語。実は本作でも、こういった本格的なアクション要素が多数組み込まれている。これらの要素を把握できなくても楽しく遊べるが、アクション熟練者がやり込むための懐の深さを備えている点に注目してほしい。ベースとなる部分が作り込まれているからこそ、初心者でも熟練者でも楽しく遊べるのだ。



◀低レベルクリアに挑戦する際は、無敵状態の利用が重要となる。

POINT3 追い撃ちをかけるヒートアップボーナスが熱い！

倒した敵が消滅するまでの間に追い撃ちをかけると、攻撃するたびに3色のメダルが飛び出て経験値などのボーナスが得られる。このヒートアップボーナスは、単純な仕組みながら実に気持ちがいいもの。とにかくメダルがガンガン飛び出すのが直感的に超爽快！ また、このボーナスで得られるデルデというアイテムを集めるとご褒美がもらえるのもポイント。ついつい過剰に追い撃ちしてしまうはずだ。



◀プチプチをつぶすような快感！ 追い撃ちするのがクセになる!!

CLOSE UP 2画面ブチヌキのボス戦では特殊なルールのバトルが展開！

上下2画面を使って行うボス戦では、特殊なルールにのっとった戦いとなることが多い。例えば、敵のビーム攻撃からアイリスを守りながら戦うことが必要なボス戦も存在する。ある意味、ボス戦も謎解きの一種といえる。



2画面でもおさまらない超巨大なボスも登場！

◀マキシムの数倍どころか、数十倍はあるほど巨大なボスとの戦いも！ いかに相手の身体に飛び移って、急所までよじのぼれるかがポイントとなるだろう。

PARTY CHARACTER①

MAXIM マキシム

燃えるような赤髪の熱血漢

豊穣の町エルシドで暮らす、モンスターハンターを生業とする青年。常人をはるかにしのぐ波動の持ち主で、その力の存在意義を知りたがっている。ルースの巫女アイリスに波動の勇者としての才を見出され、四狂神を倒すための冒険へと旅立つことになる。

「俺には戦う力がある……だから戦う。それだけだよ」(CV：中村悠一)

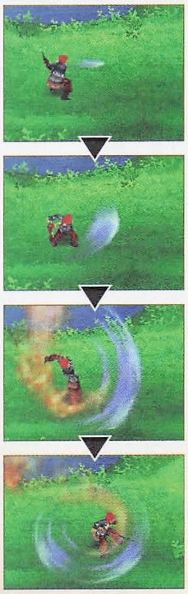
BATTLE TYPE 扱いやすい攻撃が揃ったバランスのよさが魅力

剣を愛用するマキシムの通常攻撃は、攻撃速度が速くて攻撃範囲も広い優秀なもの。武器単体としてのリーチは普通だが、炎をまとった突進攻撃や炎の塊の放出など、轟炎の波動器を生かして遠くの敵を攻撃することも可能だ。どんな状況でもバランスよく戦える扱いやすいキャラクターなので、アクションが苦手な人にもオススメできる。注目したい攻撃は、武器を使ったC.アタック。浮かせた相手を追いかけて空中で追い撃ちするアクションで、見た目も威力もなかなかのものだ。



▲浮かせた相手を自動的に追尾するC.アタック。最大3回まで追い撃ちできるので、トータルダメージもかなり大きい！

通常攻撃



◀前に進みながら剣をなぎ払うように振るので、思ったよりも遠くまで攻撃できる。3撃目を当てると敵をダウンさせられ、4撃目は2ヒットして敵を吹き飛ばせる。

チャージアタック



斬り上げた敵を追撃！

下から上に大きく剣を振り上げ、斬撃で敵を上空へ浮かせる。その状態でⓎボタンを押すと浮いた敵を自動で追尾して、最大3回まで追撃を与えられる。

下突き



急降下して剣を突く

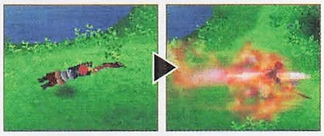
剣を下向きに構えて真下に急降下し、全体重を乗せた突きを放つ。通常攻撃よりダメージが大きく、敵をダウンさせることができるが、攻撃範囲は狭い。

WA クロスダッシュ



炎を身にまとっての ハイスピード突進攻撃

剣を前方に突き出し、炎の波動を放出しながら突進する。突進スピードがすさまじく速く、突進後の硬直も短い。また、攻撃を当てた敵をダウンさせられる。



▲突進距離が長いので、離れた敵も攻撃可能。技の出も速く、攻撃だけでなく敵と距離をとりたいときや攻撃を回避したいときにも使える。

CWA クロスショット



強大な炎の波動を 直線状に放射!!

体を1回転させたあとに剣を振り、炎の波動を直線状に放射する。放射した波動を当てると敵をダウンさせられる。なお、体の回転中にも当たり判定がある。



▲体の回転時に2ヒット、炎の波動の放射で1ヒットする。体の回転モーションが入るぶん、動いている遠くの敵を狙い撃つのは難しい。

※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。



EPISODE CHECK
波動の勇者としての使命

波動の強さを認められ、アイリスから世界を救う"波動の勇者"と呼ばれるマキシム。だが、物語序盤においては、勇者としての使命よりもガデスへの個人的な借りや単純な好奇心のほうが優先されているようだ。冒険を通じて勇者としての自覚に目覚めていく部分もあるが、こういった人間臭さもマキシムの魅力といえるだろう。



▲正義感の強さは人並み以上。そういう意味では勇者として適任のキャラクターだ。



▲神を前にしても決してくじけない心の強さを持つ。特にマキシムは、逆境のときこそ波動が強まっていくようだ。

PROFILE
- ・年齢：21歳
- ・身長：181cm
- ・武器：剣
- ・波動器：轟炎の波動器

FACE PATTERN
笑顔が似合う好青年

前向きな性格のマキシムは笑顔でいることが多い。だが、正義感や責任感が強いこともあり、世界を混乱させる四狂神との戦いや仲間の危機に直面すると一転してシリアスな顔つきとなる。


笑い


悲しみ


怒り

ACTION CHECK
クロスダッシュで崖を跳び越える!

ジャンプでは跳び越えられないような崖では、マキシムのクロスダッシュの出番。ジャンプ後に使えば、かなりの移動距離を稼ぐことができる。


先が見えない大きな穴でも…
◀とてもじゃないが対岸まではジャンプできない距離。そこでマキシムの出番だ。


クロスダッシュならひとっとび!
▲クロスダッシュで一気に空中を移動！見事に対岸まで到達することができた。

EPISODE CHECK
トロッコレースで大喜び!

ジミー＆ジェミーを捕えるため、トロッコで追跡するマキシム達。義賊カップルのテンションの高さと音ゲー感覚で進むトロッコに、マキシムはしだいに楽しくなってきてしまう。


最初は冷静なマキシムだが……
◀おバカな2人組に冷静なツッコミを入れるマキシム。しかしイベントが進むと……。



▲ジミー＆ジェミーのテンションがマキシムに感染!?　大満足の笑顔でレースを満喫してしまう。

PLAY IMPRESSION
想像以上に正統派の主人公！クロスダッシュの気持ちよさにも注目!!

イラストを見た限りでは、ちょっぴりワイルドな顔立ちで、模範的な優等生というよりも悪ガキ寄りの印象を受けていたマキシム。実際にプレイしてみると、正統派の主人公にふさわしい正義感を持っていて、いつも恥ずかしいくらいにまっすぐの気持ちを見せてくれる熱血漢だった。悪ガキというほど斜に構えたところはなく、いい意味で少年の心を忘れていない青年といったところか。ティアの恋心にまったく気づかない鈍感さや、ジミー＆ジェミーに感化されてノリノリになるところなどは、ギャグキャラクターとしてもいい味わいを見せてくれる。

アクション面においては、とにかくクロスダッシュで突進するのが気持ちイイ。そもそも消費IPが低いので連続で使いやすいのだが、スキル「IP回復速度上昇」を2つ習得すると、ボタンを連打してもIPが切れることがほぼなくなる（消費量を回復速度が上回るため）。こうなると、もうマキシムの突進は止まらない。炎をまとって突進し続ける姿は、実に頼もしいものだ。　（ライター松／35歳・♂）



神様とケンカって……
▶こんなセリフをさらりと吐けるのもマキシムの魅力だ。

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 2

絶妙な謎解き

指先を駆使するアクション的なものから、頭を使うパズル的なものまで、本作にはさまざまなタイプの謎解きが用意されている。ここでは“絶妙な謎解き”というキーワードをもとに、なぜ本作の謎解きがおもしろく、大きな魅力に結びついているのかを説明していく。

POINT1 達成感を味わえる歯ごたえある難易度

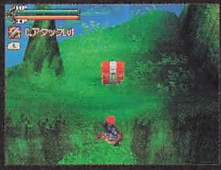
ゲームにおける難しさとは、料理におけるスパイスのようなもの。簡単すぎると物足りないが、難しすぎるとストレスがたまる。非常に微妙なさじ加減が問われるものといえる。その点、本作の謎解きのバランスは非常に絶妙。簡単には解けないが、じっくりと仕掛けを観察して考えることで、やがて答えが見えてくる。多くの名作を手掛けてきたネバーランドカンパニーだからこそできた、絶妙な難易度なのだ。



◀最初は簡単、次は応用など、順を踏んで難しくなる感覚も絶妙！

POINT2 やり込み派に向けた高難度の謎解きも存在

クリアに必要となる謎解きの難易度は、バランスが考えられた万人向けのもの（それでもかなり歯ごたえがあるが）。それに対して、味にうるさいグルメのようなコアゲーマーへ向けて用意された、いわばスペシャル料理のような高難易度の謎解きも存在する。そういった謎解きはあくまで寄り道なので無視をして進むこともできるが、ご褒美としてレアなアイテムを入手できることが多いのが悩みどころだ。



◀取れそうで取れない宝箱……。ある意味、ユーザーへの挑戦状か。

POINT3 キャラクターを使い分けて謎を解く楽しみ

本作の大きな特徴である“A・RPGと謎解きの融合”。その最も顕著な例が、キャラクター固有のアクションが謎解きと密接にかかわってくることだ。ティアのフックショットでアイテムを引き寄せたり、ガイのハンマーで魔石を壊したりと、まるでアイテムを使い分けるかのようにキャラクターを使い分けることが重要となる。慣れてくると、仕掛けを見るだけでどのキャラクターが必要か推測できるようになるはずだ。



◀魔石があったらガイにおまかせ。大きな魔石もハンマーで粉砕!!

CLOSE UP とにかく多彩な仕掛けの種類！ その一部をピックアップ!!

謎解きに利用する仕掛けは、非常にバリエーションが豊富。仕掛けの流用はほとんどなく、ダンジョンごとに新しい仕掛けが用意されているという芸の細かさにも注目してほしい。



自転車

◀Ⓐボタン連打でこぎまくる！ 謎解きというより演出に近いものだが、こういったユニークなセンスにも注目だ。



魔石の運搬

◀ボタンを押すと、しゃがんだり、ジャンプしたりできる。場所によっては、スイッチでレールを切り替えられる。



炎と氷の波動器

◀赤い炎の波動器は、炎で氷壁などを溶かせる。青い氷の波動器は、冷気で氷の橋を作ることが可能だ。

PARTY CHARACTER②

SELENA セレナ

パーセライトが誇る最強の女軍人

パーセライト共和国のエースで、その名は他国にも知れわたっている。ある事件をきっかけに「自分1人でもみんなを守れる力を得たい」という呪縛にも似た信念を抱えて生きてきた。優しさと強さを兼ね備えた人物だが、自分にも他人にも厳しい態度から誤解されることも多い。

「カンタンに泣いちゃダメなの。わかる？ 女の涙は重いのよ」(CV：井上麻里奈)

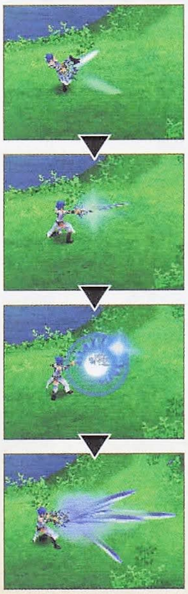
BATTLE TYPE 多段ヒットする攻撃が多いスピードファイター

セレナが使うマジックソーサーの長所は、遠距離まで届く使い勝手のよさと、攻撃速度の速さ、そして多段ヒットする攻撃が多いこと。物理攻撃力が低いため、一撃ごとのダメージは小さいが、手数を増やして攻撃すれば、ある程度のダメージを期待することができる。もしくは、波動攻撃力の高さを生かして波動魔法を主体にして戦うのもセオリーの1つ。セレナが得意とする氷属性の波動魔法は発動までの時間が短いので、通常攻撃の合間に織り交ぜる形でフィニッシュ用に使うこともできる。



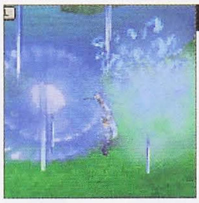
▲強力な波動魔法ほど、大量のIPが必要となる。連発して使いたいときは、スキルなどでカバーしておこう。

通常攻撃



◀蹴りから始まるスピーディな攻撃。1～2撃目はともに2ヒット、3撃目は4ヒット、4撃目は1ヒットだが敵を吹き飛ばせる。なお、ジャンプ中は蹴りしか出ない。

チャージアタック



氷の刃が降りそそぐ！

周囲に多数の氷の刃を生み出し、雨のように降らせて攻撃する。刃の一本一本に当たり判定がある。ジャンプ中でも先行入力できるが、発動は着地時となる。

下突き



氷の剣で敵を突き刺す

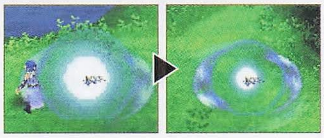
下に向けたソーサーから氷の剣が生み出され、真下にいる敵を貫く。通常攻撃よりもダメージが大きく、敵をダウンさせやすいが、多段ヒットはしない。

WA アイシクルブレード



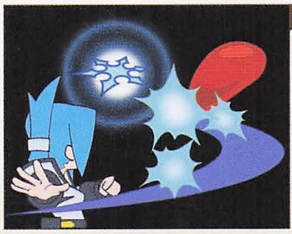
遠隔操作が可能なソーサーでの攻撃

ソーサーを投げて敵を攻撃。画面外の敵にも攻撃を当てることができる。ソーサーは自分で自由に操作できるが、その間、セレナ自身は動くことができない。



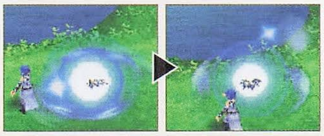
▲遠隔操作が可能なソーサーでの攻撃。敵の周囲を往復するように動かせば、すさまじい回数ヒットする。Ⓑボタンでいつでも中断できる。

CWA フリージングソーサー



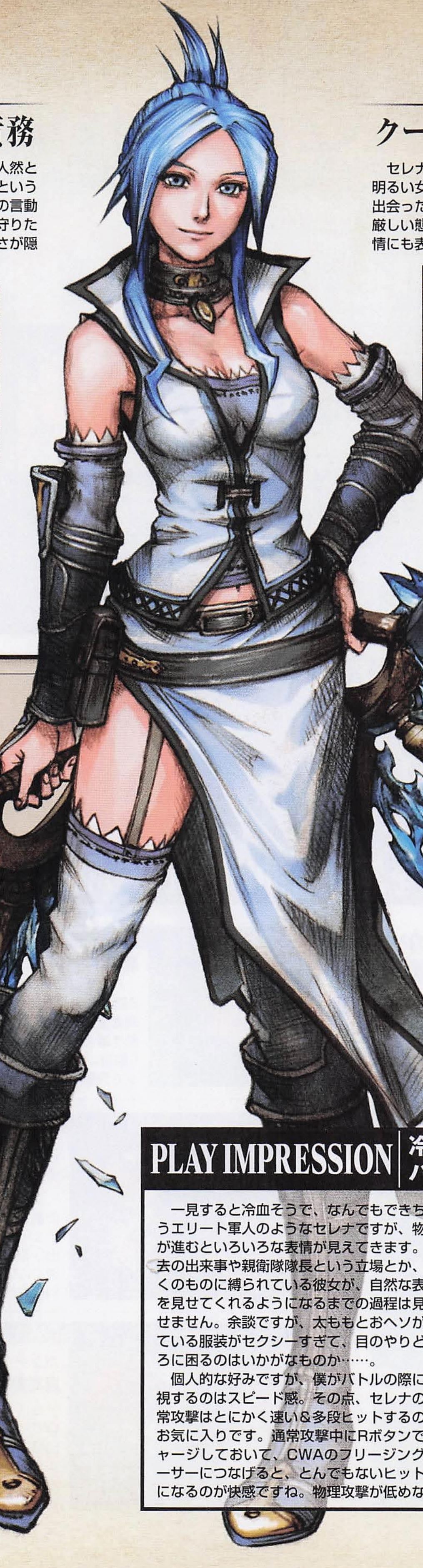
鋭いソーサーが敵を何度も斬り刻む！

ソーサーを投げて敵を攻撃。近距離の狭い範囲にしか攻撃できないが、そのぶん威力は大幅にアップ。ソーサーの回転率が上がり、多段ヒットしやすい。



▲狙いを近距離の敵に限定したソーサー攻撃。ソーサーをブーメランのように飛ばし、約7回ほど多段ヒットさせることができる。

※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。



EPISODE CHECK
パーセライトの親衛隊隊長の責務

親衛隊の隊長のセレナが最も強く感じている責務が、民間人を守るということ。大統領が民間人であるマキシムに頼みごとをした際は、大統領に意見してまでマキシムの護衛を買って出た。セレナの明らかに軍人然とした態度からは厳しい人という印象を受けるが、これらの言動の裏には、すべての人を守りたいと考えるセレナの優しさが隠されているのだ。

どんなときでも民間人を守るのが軍人の使命



▶マキシムやガイなどの強者であっても、セレナにとっては住民と同様に守るべき対象なのだ。



ガデスの奇襲にも冷静に対処!

◀軍のエースは冷静さも要求される。ガデスがパーセライトを襲った際は、即座に住民の避難を勧告し、能力の高さを示した。

PROFILE
- 年齢：21歳
- 身長：169cm
- 武器：マジックソーサー
- 波動器：氷河の波動器

FACE PATTERN
クールに見えて意外とお茶目?

セレナは本来、感情豊かな明るい女性だが、マキシムと出会った当初は、軍人として厳しい態度をとる。それは表情にも表れるが、冒険をともにしてマキシムを認め始めると、しだいに素の表情を見せてくれる。実は家事や料理が苦手で、それにコンプレックスを持つ意外な一面も。


笑い


悲しみ


苦笑

EPISODE CHECK
人を信じることの大切さ

ある事件をきっかけに、セレナは他人に頼ることに恐怖していた。そのため、敵の襲撃を受けた際には、自分だけでカタをつけようと単独行動をとってしまう……。ともに行動をするうちに、徐々にマキシムに心を開いていくセレナだが、はたして彼女は変わることができるのだろうか?



◀マキシム達を認め、ともに冒険の旅に出るセレナ。しかし……。



◀1人で強敵を倒そうとするセレナ。マキシムは自分の不甲斐無さを責める。

他人を頼らず単独で決戦を挑む!

ACTION CHECK
アイシクルブレードで遠くの地形を偵察可能!

アイシクルブレードは、セレナがいる画面の外まで遠隔操作が可能。一定時間で消滅してしまうが、かなり遠くの画面まで操作できるので、ダンジョンの地形を把握したいときや仕掛けを探すときなどにも重宝する。



周囲の仕掛けを確認



謎解きにも使える

▲▶マップの構造を把握したいときや、仕掛けを探したい際に役立つ。また、アイシクルブレードでスイッチを起動させる必要がある仕掛けも存在する

PLAY IMPRESSION
冷血そうな外見とのギャップに♥ バトルでは波動魔法が頼もしい!

一見すると冷血そうで、なんでもできちゃうエリート軍人のようなセレナですが、物語が進むといろいろな表情が見えてきます。過去の出来事や親衛隊隊長という立場とか、多くのものに縛られている彼女が、自然な表情を見せてくれるようになるまでの過程は見逃せません。余談ですが、太ももとおヘソが出ている服装がセクシーすぎて、目のやりどころに困るのはいかがなものか……。

個人的な好みですが、僕がバトルの際に重視するのはスピード感。その点、セレナの通常攻撃はとにかく速い&多段ヒットするのでお気に入りです。通常攻撃中にRボタンでチャージしておいて、CWAのフリージングソーサーにつなげると、とんでもないヒット数になるのが快感ですね。物理攻撃が低めなのでダメージ的に物足りない部分もありますが、そんなときは強力な波動魔法の出番。最上級の氷の波動魔法リ・デルトには、ボス戦で何度お世話になったことか。まさにエース級の活躍ができます! (ライター竹/21歳・♂)



▶巨大な氷の柱が敵を襲う! 大ダメージを期待できる。

氷の波動魔法でフィニッシュ!

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 3 壮大な物語

“壮大な物語”というキーワードのなかには、キャラクターや世界観、演出面の魅力も含まれている。シリアスなテーマやコミカルな人間描写、熱い音楽などが渾然一体となり、『エストポリス』らしさとも呼ぶべき魅力的で人をひきつける物語が紡ぎ出されているのだ。

POINT1 愛をテーマとしたシリアスな物語の魅力

本作のキーワードとなる“波動”とは、人間の想いの力を根源とするもの。そのため、強い想いである“愛”は直接的な力として重要になることがある。一方、そういった設定的な部分とは別に、非常に多くの恋愛模様が描かれるのも特徴だ。とりわけ、マキシムをめぐるセレナとティアの微妙な関係は、どんな展開になるのか純粋に気になるところ。冒険の魅力だけでなく、こういった心理描写の部分にも注目してほしい。



◀幸せな愛や、せつない愛……。さまざまな愛の物語が語られる。

POINT2 マジメなだけじゃないコミカルな展開も必見！

メインストーリーを見ると重厚な雰囲気の物語のように感じるが、そういったシリアスな魅力とはまた別に、コミカルな展開が多いのも『エストポリス』の特徴だ。特にジミー＆ジェミーのテンションの高さは異常で、この2人が登場すると一気にコミカルな展開になってしまう。また、そもそもマキシム達が重苦しく悩みすぎないということもあって、少年向けの熱血アニメのような熱い展開が多いことも見逃せない。



◀何かとお騒がせなジミー＆ジェミー。とにかく陽気なカップルだ。

POINT3 ストーリーを盛り上げまくる神レベルの名曲

かつてSFC版が発売された際、ゲームシステムやシナリオと並んで高い評価を集めたのが、熱いリズムの名曲だ。特に戦闘用音楽の人気は高く、SFC版のサウンドトラックにはプレミアがつくほどの支持を集めた。今回のDS版の音楽は、名曲と呼ばれたSFC版をほぼ完全収録した形。アレンジというより完全再現に近いので、シリーズファンにとっては、思い出の名場面を思い出の名曲とともに楽しめるのは幸せな限りだ。



◀とにかく原曲に忠実だが、意外な場面で意外な曲が流れることも。

CLOSE UP ボス戦や移動中にも挿入される特殊なボイス演出にも注目！

重要なセリフやアクション時にかけ声をしゃべるのとは別に、特殊な状況でボイス演出が入ることもある。その一例が、ボス戦やダンジョン内の移動中。キャラクターを操作中に、ミニドラマ風のボイス演出が挿入されるのだ。



▲風が吹く大橋での一幕。キャラクターを操作中に、ボイス演出が挿入される。

PARTY CHARACTER③

TIA ティア

マキシムに恋する道具屋の看板娘

豊穣の町エルシドで道具屋を営む女の子。早くに両親を亡くしたため、甘えん坊で寂しがり屋な性格。マキシムに恋心を抱いており、彼に釣りあおうとするため、日夜努力している。波動の勇者としてマキシムが神を倒す旅に出ると知り、なかば強引に仲間に加わった。

「やっぱり、危ないところを恋人に助けられるって、ロマンチック～」(CV：豊崎愛生)

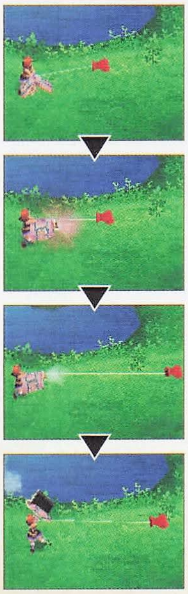
BATTLE TYPE リーチの長さを生かした遠距離からの攻撃が特徴

ティアの武器は、レクサスが改造を施した特殊なカバン。そこからはさまざまなものが飛び出すが、基本的には一撃の攻撃力が高めで、遠くまで攻撃できるリーチが長いものとなる。ただし、いずれも直線的で攻撃範囲自体は狭いため、攻撃を当てにくいのがネック。また、各攻撃が単発で終わりがちなので、それをいかに連係できるかがカギとなる。基本戦術の1つはWAのフックショットで敵を引き寄せたあと、すかさずC.アタックなどでたたみかけること。少し玄人向けのキャラクターだ。



▲フックショットから通常攻撃やC・アタックといった別の技につなげていく、トリッキーな戦い方が強力！

通常攻撃


◀カバンからパンチグローブを撃ち出し前方の敵を攻撃する。4撃目はダメージが大きく、相手を吹き飛ばせる。ジャンプ中はバク宙しながらカバンでなぐりつける。

チャージアタック


飛び出すパンチグローブ！

パンチグローブを高速で8回撃ち出す。途中で出す向きを変えられ、8撃目は敵を吹き飛ばせる。また、5撃目以降は回避アクションで発動を中断できる。

下突き


脅威のドリル突き！

ティアがカバンにまたがるとともに急降下。カバンからはドリルが飛び出し、真下にいる敵をえぐる。多段ヒットする上に敵を吹き飛ばせる強力な攻撃だ。

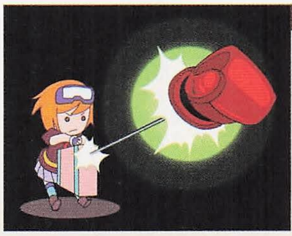
WA フックショット


フックで引き寄せた敵をチェーンソーでめった斬り

フックショットで敵を目の前まで引き寄せたあと、チェーンソーをカバンから出して何度も敵を斬り刻む。遠くにいる敵でも、一瞬で引き寄せることが可能。


▲直線状の敵や一部のオブジェクト（カギなど）を一瞬で引き寄せられる。ただし、一部のボスや大きい敵は引き寄せることができない。

CWA フェイタルショット


パンチグローブを使った遠距離への貫通攻撃！

カバンからすさまじい勢いでパンチグローブを撃ち出して敵を攻撃する。隙は大きいが、貫通性能を持っており、遠くまで攻撃を届かせることができる。


▲最大で3ヒットする。ダメージは大きいが、攻撃は直線上に限られる。ジャンプ中に先行入力が可能だが、発動は着地時となる。

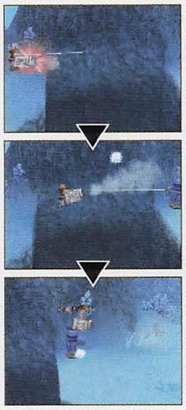
※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。

ACTION CHECK

フックを使って柱に跳び移れる

ティアのWAのフックショットは一部のオブジェクトを引き寄せられるだけでなく、フックポールと呼ばれる専用の柱に当てることで、ポールの場所まで跳び移ることができる。いずれの使い道も謎解きに利用する機会が多い、重要なWAなのだ。





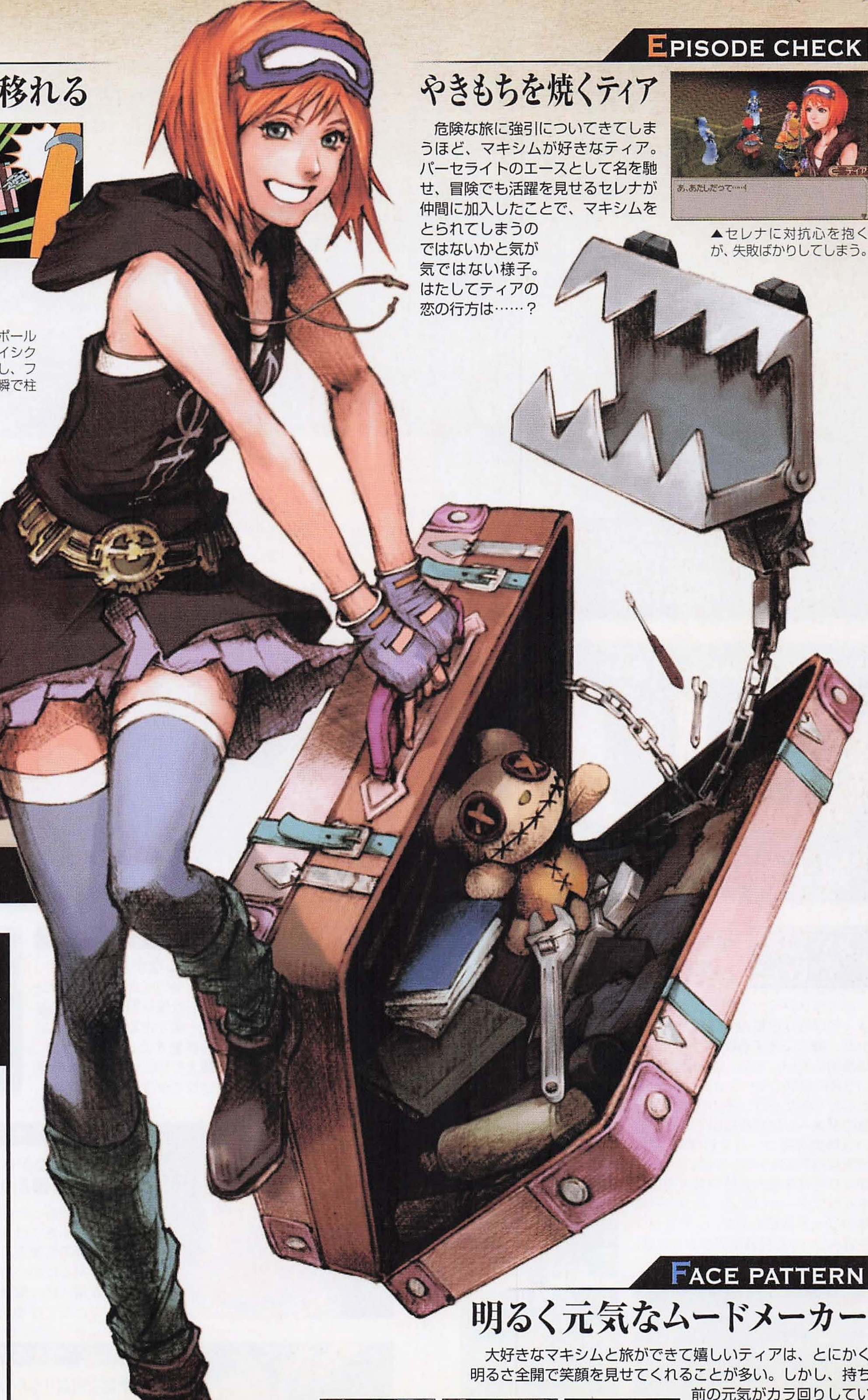
柱を利用して崖を飛び越せる！

◀対岸が見えない崖もフックポールがあれば大丈夫。マップやアイシクルブレードで柱の位置を確認し、フックショットを当てよう。一瞬で柱まで跳び移ることが可能だ。



PROFILE

・年齢：17歳
・身長：158cm
・武器：カバン内蔵型フックショット
・波動器：鋼鉄の波動器



EPISODE CHECK

やきもちを焼くティア

危険な旅に強引についてきてしまうほど、マキシムが好きなティア。パーセライトのエースとして名を馳せ、冒険でも活躍を見せるセレナが仲間に加入したことで、マキシムをとられてしまうのではないかと気が気ではない様子。はたしてティアの恋の行方は……？

▲セレナに対抗心を抱くが、失敗ばかりしてしまう。

PLAY IMPRESSION

純情乙女を大応援！
変則的な戦い方もおもしろい♪

ティアちゃんはマキシムLOVEで「ちゃんとした仕事につく気はないの？ お店の主……。とか？」なんてアプローチをかけたりします（鈍感なマキシムはさっぱり気づきませんが）。セレナやアイリスに嫉妬したりと乙女心全開の場面もあり、思わずエールを送りたくなります♪ 機械や巨大建造物フェチという、意外な一面もあってビックリしますけど（笑）。

バトルや謎解きは、フックショット命という感じ。小さな物を引き寄せたり、フックポールで移動したりする仕掛けが多いから、とにかく大活躍してくれます。トリッキーな戦い方も慣れると楽しいですよ。**（ライター桜／24歳・♀）**



料理は気合！ って（笑）

◀「うぉりゃあ！」なんてかけ声とともに台所をアタック！ 個性的な味つけなんだとか。

FACE PATTERN

明るく元気なムードメーカー

大好きなマキシムと旅ができて嬉しいティアは、とにかく明るさ全開で笑顔を見せてくれることが多い。しかし、持ち前の元気がカラ回りしていろんな事件を起こしてしまい、周囲を困らせてしまうことも……。また、恋のライバルとなるセレナの登場に、必死な表情を見せることもある。


笑い


あきれ顔


苦笑

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 4

奥深い強化

成長や強化の楽しさは、どんなジャンルにおいても魅力的なもの。自分好みの方針でキャラクターをカスタマイズするのは、本当に楽しいものだ。そういった“奥深い強化”の魅力は、本作では魔石を使った特殊なシステムによって表現されている。その魅力を紹介していこう。

POINT1 魔石による幅広い強化

魔石による強化の特徴の代表例は、いつでも自由に付け替えられること。状況に応じて特定のパラメータをアップしたり、特定のキャラクターを集中して強化したりと、臨機応変に強化方針を変えられる。もう1つの特徴はパズル的なルールがあることで、セット方法を把握して効率的に魔石をセットしていく必要がある。この際、非常に重要となるのが、複数の境界をまたいで魔石をセットすると、それだけ多くのキャラクターを同時に強化でき、同時にスキルを共有できること。セット方法1つで大きな差が生じる奥深さがあるのだ。

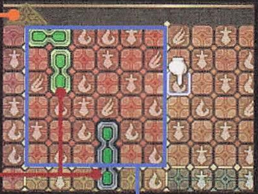
POINT2 高度な戦術につながるスキル

魔石ボードや装備品によって習得できるスキルは、非常に多彩な効果がある。単純にパラメータを強化するものだけでなく、フィールドから落下した際のダメージを無効にする、特定の攻撃をキャンセルしやすくするといったものも存在する。スキルはなんでもかんでも習得すればいいわけではなく、例えば敵を吹き飛ばすスキルを習得すると、吹き飛ばしすぎて追撃をしにくくなってしまうこともある。キャラクターや攻撃の特性を考えたスキル習得が重要となるのだ。

CLOSE UP 魔石による強化の仕組みの重要ポイントをチェック

魔石ボードは1つの大きなボード内にキャラクター別のボードが存在し、魔石をセットした部分に対応するキャラクターのパラメータが上がったり、スキルを習得できる仕組み。魔石のセット方法にはルールがある。最初の1つはスタートスロットに隣接してセットする必要があり、以後は魔石同士を隣接させていくことで効果が発揮される。特殊なマスに魔石をセットすると、下に示したような便利なスキルを習得できる。

■魔石システムの概要



スタートスロット：ここに隣接してセットすることで、魔石にパワーが注がれて、効果が発揮する。全部で4つ存在。

セットされた魔石：適当に置いた魔石は光を失い、効果を発揮しない。ルールを把握して、正しくセットすることが大事だ。

領域：魔石がセットされた領域に対応したキャラクターのみ恩恵を得られる。

■魔石や防具に設定された主なスキル

スキル	効果
パラメータ＋○	最大 HP や最大 IP、属性、状態異常への耐性など、スキルの名称や数値に応じたパラメータがアップする
属性攻撃＋○	攻撃に、スキルの名称や数値に応じた属性（炎、水、氷、雷、聖）のダメージを付加する
●●ダメージ UP	スキルの名称に応じた攻撃（武器、魔法）によって与えるダメージがアップする
●●キャンセル	スキルの名称に応じた攻撃（通常攻撃、CA、WA）の終わり際をジャンプでキャンセル可能になる
●●耐性	スキルの名称に応じた、攻撃を受けた場合の悪影響（吹き飛ばされる、よろける、浮かされる、ダウンする）を受けにくくなる
フィジカルアーマー	ある程度の小さなダメージなら、攻撃を受けても行動を中断させられにくくなる
落下ダメージ無視	フィールドから落下した際のダメージを無効にできる
追い討ち	ダウン中の相手へのダメージがアップする
突き上げ	攻撃した相手を浮かせる攻撃を当てた場合、相手を浮かしやすくする

PARTY CHARACTER④

GUY ガイ



強者との戦いが生きがいの戦士

バーセライト共和国の軍部でも屈指の実力者として一目置かれる存在だったが、部下を見捨てる判断を下した上官をぶん殴って退役。現在は恋人のジェシカの家で居候中。今でも直情的な性格は変わっておらず、強い者を見ると戦わずにはいられないという豪快な性格の持ち主。

「剣士なら、千の言葉より一太刀交わせば、すべてがわかる……よな？」(CV：三宅健太)

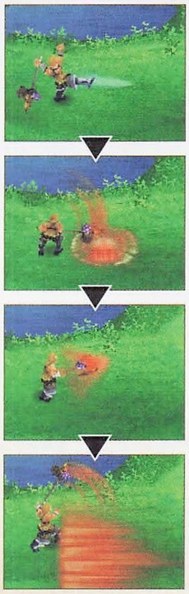
BATTLE TYPE 脅威的なパワーが魅力の一撃粉砕タイプ

巨大なハンマーを武器とするガイは、物理的な攻撃力や防御力が高い反面、魔法に関する攻撃力や防御力は極端に低い。また、攻撃速度が遅いうえに攻撃のモーションが大きく、とにかく隙だらけ。その代わりに一撃のダメージは群を抜いて大きいという特徴を持つ。ハマれば強いが、苦手な相手にはトコトン弱いという、かなり極端な能力を持つ玄人向けのキャラクターといえる。ハンマー自体のリーチは短めだが、C.アタックやWAといった特殊なアクションは、広範囲に攻撃できるものが多い。



▲ガイの最強の攻撃はヴォルカニック・インパクト。至近距離から打ち込んだハンマーの破壊力ははかりしれない！

通常攻撃



◀攻撃速度は遅いがダメージは大きい。1撃目は2ヒット、3撃目はダウンさせることができ、4撃目は敵を吹き飛ばせる。ジャンプ中は宙返りをしながら攻撃する。

チャージアタック



回転しながら猛突進！

体を回転させながらハンマーを振り回し、周囲の敵を一掃できる。回転しながら移動することが可能で、最大で5ヒットし、敵を浮かせてダウンさせられる。

下突き



巨大ハンマーで押しつぶす

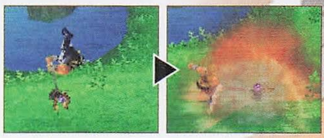
ハンマーを下に向け、体を回転させながら上空へ浮き上がったあとに急降下！上空に浮き上がる際も当たり判定があり、多段ヒットで、敵をダウンさせられる。

WA トライアルハンマー



宙返りをしながらハンマーを叩きつける！

宙返りを行ったのち、ハンマーを叩きつける。叩きつけた際の衝撃波に当たり判定があるため、自分の周囲を攻撃可能。敵を吹き飛ばすこともできる。



▲宙返りをしている際は隙だらけで、敵の攻撃を受けるとよろけて攻撃を中断されてしまう。攻撃は多段ヒットしないが、ダメージは大きい。

CWA ヴォルカニック・インパクト



華麗な宙返りからの超強力なハンマースタンプ

ダブルジャンプから何度も宙返りをしたのち、ハンマーを叩きつける。その際の衝撃波に当たり判定があり、広範囲を攻撃可能。敵を吹き飛ばすこともできる。



▲ダメージが非常に大きく、ハンマーを叩きつけた地点にいる敵に多段ヒットする。ジャンプ中に先行入力が可能だが、発動は着地時となる。

※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。



ACTION CHECK

邪魔な魔石はハンマーでぶち壊せ！

屈強な体格のガイは、C.アタックやWAで魔石を砕くことができる。進行の邪魔になる魔石を見つけたら、ガイで破壊して進もう。小さな魔石はC.アタックやWAで壊すことができ、大きな魔石はCWAのヴォルカニック・インパクトで壊すことができる。なお、青い魔石は普通に壊しても一定時間で復活してしまうが、一気に複数の魔石を破壊すると復活しなくなることがある。そういった際は、広範囲に攻撃できるC.アタックの出番となる。

魔石を粉々に打ち砕くブラストストーム！

▶体を回転させながらハンマーを振り回すC.アタックのブラストストーム。広範囲に魔石が点在している場合でも、このC.アタックを使えばスピーディに破壊できる。一気に複数を破壊する必要がある青い魔石など、ブラストストームが必須となる仕掛けも存在する。





PROFILE

- 年齢：21歳
- 身長：195cm
- 武器：ハンマー
- 波動器：爆雷の波動器

FACE PATTERN

本能のまま生きる男

ガイの表情は、その場の雰囲気にあわせてコロコロと切り替わる。仲間と歓談しているときはちょっぴり暑苦しい笑顔を見せ、四狂神などと死闘を繰り広げているときは激しい怒りをあらわにする。



▶強い者と戦うことが好きなガイ。マキシムとの手合わせにご満悦。



EPISODE CHECK

元は軍のエースである豪傑

過去にパーセライト軍に所属していたガイ。当時は、現在の親衛隊隊長であるセレナと並ぶ実力者として知られていたという。セレナもガイの実力は認めており、また、現大統領のマイルズも、ガイが軍に戻ってくれることを望んでいる。



◀大統領自ら、ガイに復帰の意志がないか問う場面も。

EPISODE CHECK

恋人のジェシカとのビミョ～な関係

ガイとジェシカは同棲中の仲だが、ジェシカから筋肉バカと叱り飛ばされるなど、しょっちゅうケンカばかりしている。しかし、実際はお互いのことを信頼しあっており、本音で語り合うようなシリアスな場面も。



▲普段は尻に敷かれっ放しのガイだが、真面目な場面では男らしくバッチリ決める！

PLAY IMPRESSION

暑苦しさとおバカさがミックス！ 攻撃時のでかすぎる隙も個性か

新たなる“おバカ伝説”の誕生に腹がよじれた。シリーズファンにとって“愛すべきおバカ”とはハイデッカへの尊称だったが、ガイもまた際立った個性を見せてくれる。雪山でも上半身がハダカに近い格好で仲間からツッコミを受け、敵であるイドゥラからもさんざんいじられまくる。イラストを見ても、白い歯でイイねと言わんばかりの笑顔と左手の立てられた親指から、暑苦しさとカッコよさがにじみ出ているようではないか。見せ場では、しっかりと決める部分も粋である。

そんなガイは、バトルにおける使いにくさもまた味となっている。攻撃時の隙が大きすぎて、敵の攻撃でよろけて攻撃が中断されることがしばしば。よろけにくくなるスキルでカバーするなど、愛と工夫でガイを使うのも乙なものだ。　**（ライター松／35歳・♂）**



これぞ、愛すべきおバカ！

◀誰もが認めるおバカっぷり。ティアにもいじられてます。

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 5

究極のやり込み

おもしろいゲームほど、ずっと遊んでいたくなるもの。そういったニーズに応えるべく、本作には多数のやり込み要素が存在する。周回プレイ、50階以上あるダンジョン、隠しボス……。"究極のやり込み"というキーワードに恥じない、数々のやり込み要素をとくと見よ！

POINT1 2周目プレイでストーリーが変化

1周目はバトルの難易度が低く設定されており、全滅するとレベルアップして再挑戦できるレベルブレイクを使うだけで苦戦することはない。そこからは、1周目はストーリーと謎解きをメインに楽しんでほしいというコンセプトが感じられる。一方2周目は、いわゆるハードモードのようなもので、モンスターが強くなり、よりアクションの腕前が求められる。一部のストーリーも変化する点も見逃せない。


◀周回プレイの際は、青い文字のアイテムや魔石などを引き継げる。

POINT2 50階以上の激ムズダンジョンが存在

SFC版の際にも話題となった、ランダム生成式で50階以上の階層がある難関ダンジョン・いにしえの洞窟。この洞窟は、本作でもしっかりと登場する。A・RPGというジャンルとランダム生成式のダンジョンの相性はバツグンで、テンポよくバトルを楽しめるため、一度遊び始めると本編そっちのけでハマり続けてしまうことも……。なお、2周目プレイの際は、1周目よりも深い部分まで潜れるようになる。


◀とにかく深いダンジョン。その最深部に待ち受けるものは……？

POINT3 7つ集めると何かが⁉ 謎のドラゴンエッグ

神をも超える竜族最強の存在であると伝えられるエッグドラゴン。とある場所で出会えるエッグドラゴンは、ある条件を満たすと戦える隠しボスとなる。その条件のカギとなるのは、強者が守護するといわれる宝玉・ドラゴンエッグ。世界中に散らばった7つの宝玉を集めたとき、はたして何が起こるのか？　そして、最終ボスよりも強いこのドラゴンに勝つと、いったいどんなことが起きるのだろうか？


◀その強さはハンパじゃない！　まさに神をも超える存在だ。

CLOSE UP やり込み魂が刺激される いにしえの洞窟の特殊ルール

入るたびに構造が変わるいにしえの洞窟にはアイテムを持ち込めず（青い文字のもののみ持ち込み可）、毎回レベル1からのスタートとなる。一度入ると、ある程度深い階層にまれに出現する転送装置を使わないと脱出できない。

青い宝箱が重要！


◀青い宝箱には、いにしえの洞窟に持ち込める特殊な青い文字のアイテムが入っている。

ヒミツの話とは⁉


▶たまに出会えるジャフリーからは、世界観に関するヒミツが聞けるという。

PARTY CHARACTER⑤

HYDEKAR ハイデッカ

王への忠誠篤いド天然剣士

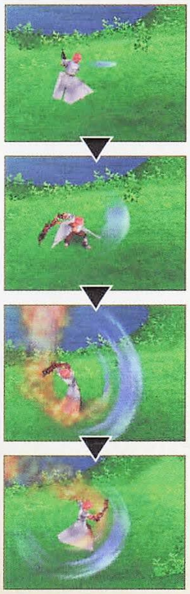
100の必殺技を持つと自称する、バウンドキングダム最強の戦士で、相手の技をすぐ自分のものにできてしまうほどの高い戦闘センスの持ち主。イケメンで強いため、当然のようにモテるが、物事の解釈が一般人と完璧なまでにズレているので、すぐに振られてしまう。

「この国で一番ではない。俺は世界で一番だ！」(CV：浪川大輔)

BATTLE TYPE すべての武器を扱える万能型のキャラクター

ハイデッカは、あらゆる形に変形する特殊な波動器を持つため、仲間の武器をすべて装備できるという特徴を持つ。通常攻撃、チャージアタックのアクションは、基本的に仲間と同じものが踏襲されており、WAとCWA、下突きは専用のアクションとなる。WAとCWAはどちらもIP消費が激しいので乱用はできないが、非常に広範囲の敵に大ダメージを与えられる使い勝手がいい技だ。ちなみに波動攻撃力よりも物理攻撃力のほうが高いので、波動魔法よりもC.アタックとの相性がいい。

通常攻撃


◀基本的に通常攻撃は仲間のアクションと同じもので、写真の例はマキシムの剣。しかし、アーティの武器である銃だけは、3撃目が不発（当たり判定はある）となる。

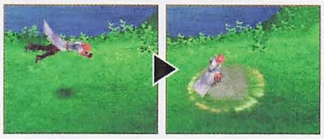

▲完璧にほかの人の技を使える……かと思いきや、実は微妙に無理しているのか、銃での攻撃は不発に……。煙がプスン！

WA 爆裂拳



地面に打ちつけた拳から衝撃波が発生

前転しながら、拳を地面に叩きつけ、その際に発生した衝撃波で周囲の敵を攻撃する。攻撃速度が速くダメージも大きい優秀な技だが、IP消費は大きめ。


▲当てた敵を吹き飛ばすことができる。ジャンプ中に使うと、前方宙返りをしながら急降下し、着地するとともに拳を地面に叩きつける。

CWA 爆裂剣



波動の力で剣を産み周囲の敵をなぎ払う

波動の力で産み出した剣を大きく振り回し、周囲の敵を斬り裂く。その後、剣を地面に突き刺して爆発させ、周囲にいる敵を吹き飛ばしてフィニッシュ！


▲何度も高速で回転しながら敵を斬る。多段ヒットする上にダメージも非常に大きいが、IP消費もかなり大きいので連発はしにくい。

チャージアタックなどは装備武器で変化！

すべての武器を装備できるハイデッカは、基本的にすべてのチャージアタックや下突きを使える。ただし、下突きはかなりオリジナルに近い動きで、敵を吹き飛ばす効果が追加されている。また、ハンマーを使うC.アタックもかなり異なる。ガイの場合は回転しながらの攻撃となるが、ハイデッカの場合は左右に2回フルスイングする形となる。


◀下突きや一部のチャージアタックは、ハイデッカ専用の攻撃方法となる。

※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。



EPISODE CHECK

ログセは「剣の次に得意なのが～」

ハイデッカは剣以外は特に執着がないようで、ログセである「剣の次に得意なのが～」のあとには、毎回違う言葉が飛び出す。それは例えば人を元気づけることであったり、死なないことであったり、耳の形がキレイなことであったりする。自信に満ちた彼には、やや残念な頭脳以外に苦手なものはないのだ。



▲セレナを褒めた直後にお世辞が得意と豪語。さすがである。

FACE PATTERN

いつも楽しげな楽天家

陽気な性格の彼は笑顔のことが多いが、王への篤い忠誠心から、王国の危機の際は非常にシリアスになる。


笑い


真剣


怒り

PROFILE

- 年齢：26歳
- 身長：185cm
- 武器：一にして万なる剣（全武器を装備可能）
- 波動器：無敵の波動器

EPISODE CHECK

自称“地上最強”の男

絶対的な自信から、自ら最強を名乗るハイデッカ。その自信に裏打ちされた戦闘センスは本物で、一度見ただけで人の技を自分のものにしてしまうほど。100の必殺技を持つとうそぶく彼だが、オリジナルの技である爆裂拳＆爆裂剣や自分のものとした他者の技を用いれば、本当にそれくらいの数になるのかもしれない。



◀ハイデッカになついている王国の第二王子アレクは、その強さにあこがれている。

EPISODE CHECK

唯一の弱点は……オツム？

本人に自覚はないが、ハイデッカが唯一持つ弱点が、やや残念な頭脳。王族へのしっかりした対応など、一般常識がないわけではないが、そのド天然っぷりはひどすぎる。だが、それも含めて多くの人から愛されている。



◀“さるお方”と“サル”を間違えてしまうハイデッカに、イドゥラも唖然。

PLAY IMPRESSION

ピンクの髪の毛は反則でしょ（笑）いにしえの洞窟での便利さにも♥

かつてSFC版でハイデッカの“おバカ伝説”に魅了され、今回のDS版のガイの思わぬ伏兵っぷりのおバカさに浮気をしそうになりながら、やっぱり今回もハイデッカはサイコーだったわ♪ そもそも髪の毛がピンクって、センスがズレすぎてるところがかわいいもん。正直なところ、おバカなイベントは少しガイに食われちゃった部分があるけど、そのぶんハイデッカは熱血＆カッコいい場面が増えたから、総合的な魅力はナンバー1だと思うのよね。シリーズファンにとっては衝撃の展開もちらほらあるけど、私は完全許容です。
キャラクター性能としては、全キャラクターの武器を使えるという特徴と、ランダムダンジョンのいにしえの洞窟の相性のよさがポイント。拾えた武器をなんでも装備できるなんて反則でしょ？**（ライター梅／30代前半・♀）**



◀ビシっと決めても、オチは忘れない。もう、おバカっ♥

ACTION CHECK

範囲攻撃が超優秀！

ほかのキャラクターと違い、ハイデッカのWAとCWAは謎解きに使うことはない。だが、どちらも広範囲へ大ダメージを与えられる技で、戦闘用としては非常に優秀だ。謎解きよりも戦闘重視というのは、ある意味ハイデッカらしい。



◀絶大な威力を誇る爆裂剣。IP消費が多いため乱用はできない、切り札的な技だ。

『エストポリス』の魅力を紐解く KEY WORD 6

常識破りの展開

戦車で主砲をぶっ放しながら進むイベントや、キャラクターの声やリズムにあわせてトロッコで進む音ゲーのようなイベントなど、本作で待ち受けるのはまさに"常識破りの展開"だ。既存のセオリーに縛られない本作ならではのユニークな要素をピックアップして紹介しよう。

POINT1 こんなのアリ!? まさかの戦車STG!

グラッセの地下工場では、生身では立ち向かえない戦車を相手にすることに。攻撃は通じず、逆に砲撃を受けると超大ダメージを受けてしまうので、基本的には逃げながら先へ進むことになる。だが、逃げてばかりでは終わらない。敵の戦車を奪いとると、今度はマキシム達の反撃がスタート！ 工場内の砲台や敵戦車を破壊しながら進む、まるで3D・STGのようなイベントが展開することに。この展開は予想できない！



◀基本的には自動操縦で進み、若干の方向転換と主砲の発射が可能。

POINT2 いきなり音ゲー！ まさに常識破り!!

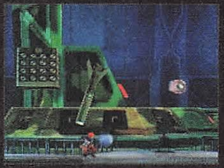
義賊カップルのジミー&ジェミーに盗まれたものを追って入り込んだ廃坑では、トロッコに乗って2人を追いかけることに。さまざまなパズルめいた仕掛けを解き越えて先に進むと、最後に待ち受けるのはなんと音ゲー風の特殊なイベント。壊れたレールをジャンプしたり、天井からのびる岩をしゃがんでよけて進むことになるが、そのヒントは音楽とジェミーの声。テンポよくボタンを押して、ジミー達を捕まえろ！



◀画面を見てもクリアできるが、音に頼るほうがクリアしやすい。

POINT3 ミサイルをはじき返すなんて戦い方も！

敵の足場を崩したり、鏡でレーザーをはじき返したりと、本作のボス戦は特殊な仕掛けを利用して戦うことが多い。なかでも一風変わったボス戦が、ジミー&ジェミーが操る巨大な戦車との直接対決だ。戦車の装甲はとにかく厚く、普通に攻撃をしてもダメージを与えられない。うまく隙を突いて、ジミー達が操縦席から顔を出したときを狙うことに。その際は、なんと敵のミサイルをはじき返して戦うこともできるのだ。



◀ある意味、ギャグ？ ミサイルをはじき返して戦う場面も！

CLOSE UP 負けることでレベルアップ！ 掟破りのレベルブレイク！

常識破りなのはイベントだけでなく、システム面にも斬新なものが採用されている。それが、全滅するとレベルアップして再挑戦できるというレベルブレイクだ。アクションが苦手な人は、このシステムで力押しすることもできるのだ。



ある意味、無敵？

◀これを使えば、序盤でもあっという間に最高レベルに！ アクションが苦手でも大丈夫だ。



デメリットはないものの…

▶進行に影響はないが、初心者バッジという屈辱的なアイテムを入手してしまう。

PARTY CHARACTER⑥

ARTEA アーティ

多くの伝承を知る博識なエルフ

太古の昔、神々より授けられたという特殊な波動器の使い手。銃を使う戦闘面だけでなく、歴史や伝承に関しての豊富な知識でもマキシムをサポートする。長寿のエルフは人間と関わることを長い間避けてきたが、彼はもっと人を信頼し、交流を持つべきだと考えている。

「エルフは、耳がいいんです。聞いていたのではなくて、聞こえたのです」(CV：千葉進歩)

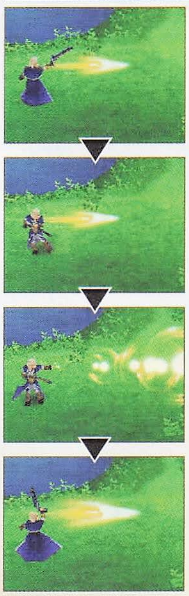
BATTLE TYPE 波動を撃ち出す銃による遠距離攻撃のエキスパート

銃の使い手であるアーティは、基本的に遠距離への攻撃に特化している。そのため、必然的にヒット&アウェイで戦うのがセオリーだ。段差が多いフィールドでは、グライダーの能力で別の足場まで逃げると安全に立ち回りやすい。ネックとなるのは、主な攻撃が直線的で範囲が狭いこと。WAのトライデントアームのように、攻撃範囲が広い技を活用するのがカギとなる。動きが速い相手を狙い撃つのも難しいが、その際はロックオンした敵を正確に狙い撃つジャベリン・レインが頼りになる。



▲近づかないとロックオンできないが、一度ロックオンすれば離れても捕捉し続ける。安全な距離で技を使うのが基本だ。

通常攻撃



◀銃から波動を飛ばして攻撃する。1～2撃目はともに2ヒット、3撃目は3ヒットし、4撃目は敵を吹き飛ばせる。なお、ジャンプ中は前方に弾を1発だけ発射する。

チャージアタック



広範囲への極太レーザー

渾身の力を込めた波動を撃ち出し、直線上の敵を貫通して攻撃。敵をダウンさせる効果がある。ダウン中の敵やよろめかない敵などには多段ヒットする。

下突き



真下へ向けて弾を発射

真下に構えた銃から波動の弾を3発同時に撃ち出す攻撃。1ヒットしかしないが、敵をダウンさせられる。なお、グライダー中は、ジャンプ中の通常攻撃になる。

WA トライデントアーム



前方へ向けて放つ3発のエネルギー弾

3方向に波動の弾を撃ち出す。ジャンプ中に放つと宙返りしながら下に向けて波動の弾を3発撃ち出す攻撃になる。それぞれの弾に当たり判定が存在する。



▲攻撃速度が速く使いやすい。3発の弾の間隔はかなり開いているので、仮にすべての弾を1体に当てたいなら至近距離で撃つ必要がある。

CWA ジャベリン・レイン



ロックオンした複数対象を正確無比に狙い撃ち！

空へと撃ち出した多数の弾が、ロックオンした敵に正確に降り注ぐ。当てた敵を吹き飛ばすことが可能。攻撃を受けてよろけると、撃った弾は霧散してしまう。



▲Rボタンを押し続けると、標的をロックオンする（複数の標的をロックオン可能）。Ⓧボタンで弾を空に撃ち出したあと、標的に降り注ぐ。

※：WAはウェーブアーツ、CWAはチャージウェーブアーツを示す。



ACTION CHECK

グライダーの能力で長距離をジャンプ

アーティは、ジャンプ（ダブルジャンプ）中にⒷボタンを押し続けることで滑空することができる。移動速度はゆっくりだが、マキシムのクロスダッシュやティアのフックショットを使っても届かない、離れた場所まで飛び移ることができる。





▲移動速度は遅いが、移動距離はクロスダッシュやフックショット以上！

エルフの風に乗れば上空へ移動可能

特定のダンジョンには、右の写真のように風が渦を巻いている特殊な「エルフの風」がある。グライダーの使用中にこの風に触れると、アーティが上空へ浮き上がる。高い場所への移動に使えるほか、さらに滑空距離を伸ばすことができる。





▲滑空距離の延長だけでなく、浮き上がることでより高い場所まで移動可能。

PROFILE
- 年齢：不明
- 身長：181cm
- 武器：銃
- 波動器：風翼の波動器

EPISODE CHECK

アーティとカレンの絆

アーティとカレンは、お互いに信頼し合っており、一見すると夫婦と思われるほど親密な関係。エルフ族は本来、人間と距離をとっているが、互いに交流を持つべきだと考えるアーティの影響があり、マキシム達がエルフの隠れ里であるエスエリクトを来訪した際は歓待してくれる。



◀カレンはその後、世界の混乱を鎮めるため、各地で歌を歌うなど、人間との交流を広げていく。

PLAY IMPRESSION

個性的なパーティのまとめ役！ ヒット&アウェイはズルイかな？

冷静に物事を見てとれる知性派がついに出た！　マキシムとユカイな仲間達は体育会系というか、個性派というか、常識知らずのタイプが多いので、こういった大人っぽいキャラクターが出るとホッとしますね。個人的に気になるのはカレンとの関係。カレンはアーティの友人の奥さんで、友人が亡くなったあと、アーティが世話をしているらしいのですが……。そこにあるのは恋なのでしょうか、それとも友情？　気になるっ！

戦闘スタイルは、実は一番あたし好みだったりします。アクションがヘタだから、近距離で攻撃してると守りを忘れちゃうんですよね。銃なら遠くからちょこちょこ攻撃しつつ、危なくなったらすかさず逃げるような戦い方ができるので、かなり安全に戦えてます（時間はかかってますけどね〜）。　**（ライター桜／24歳・♀）**



◀カレンとの関係はティアも気になる様子。いろいろアーティに聞きまくっては、マキシムから注意を受けています。アーティも隠すつもりはないようだし、聞いてもいいと思うんだけど。

これもまた愛の形？

FACE PATTERN

平和を愛する物静かなエルフ

アーティは常に冷静で、感情を表に出すことがほとんどない。ガイやティアのように表情がガラリと変わることはなく、口元や目元に若干の変化が出る程度のもの。そっと微笑みを浮かべたり、静かに悲しんだりするのが印象的だ。だが、仲間が危機にあるときなどは、普段は見せない険しく鋭い顔つきを見せることがある。



▲ミルカがピンチの際には、必死の表情で救出に駆けつけた。





編集部のコアゲーマーが実際にプレイして確信した

ライター座談会

『エストポリス』の本質

なぜ『エストポリス』はおもしろいのか。ここまでに紹介してきた多くの魅力のなかで、どれがおもしろさの本質となるのか。ここでは、本作を実際にプレイした4人のコアゲーマーの座談会形式で、『エストポリス』の魅力の核心部分を総括していく。

座談会参加メンバー

●**松（35歳／♂）**：リアルタイムでシリーズを遊んできた『エストポリス』好き。
●**竹（21歳／♂）**：DSでシリーズ初体験後、SFC版にも手を出した猛者。
●**梅（30代前半／♀）**：熱烈なシリーズファンで、ハイデッカがお気に入り。
●**桜（24歳／♀）**：DSでシリーズ初体験。アクションは苦手でシナリオ重視派。

本質1 熱血アニメテイストのストーリー

“燃え”と“笑い”の宮田節が熱い！

松：あえて最初のお題に持ってきたが、みんなが本作のストーリーをどう感じたかを聞きたい。何が一番印象に残った？
竹：燃える展開かな。序盤でガデスにボコボコにされた主人公が、まっすぐな気持ちで立ち向かっていく展開とか。王道路線ではあるけど、「絶対的な力の差がある神に絶望的な戦いを挑む人間」というテーマには熱いものを感じちゃうんで。
桜：あたしはキャラクターの魅力が一番！　シリアスなメインストーリーにもいろいろとグッときたけど、一番よかったのはコミカルな部分でのキャラクターのおもしろさ。梅さんからハイデッカがおいしいキャラクターと聞かされていたけど、実際に遊ぶとみんな変なキャラクターだった（笑）。
梅：SFC版に比べると、全般的にキャラクターの濃さが上がっちゃったから、ハイデッカのおバカさが少し目立たなくなっちゃったのは個人的には残念（笑）。アーティくらいじゃないかな、前と比べて賢くなったって感じるのは。ストーリーもキャラクターもSFC版とは違うけど、SFC版と同じく宮田正英さんがストーリーを書いていることもあって、ちゃんと『エストポリス』らしさが感じられるのが嬉しいわ。2周目の展開とか、シリーズファンの間で物議をかもす部分があるかもしれないけど、このあたりは個人差も強いと思うしね。
松：いわゆる“宮田節”の熱さが、今回初めてシリーズを遊んだ2人にも感じてもらえているのが何よりだ。“燃える展開”と“ナイスなギャグ”、そしてメッセージを読んでいる俺がこっ恥ずかしくなるくらい直球で語られる“愛”。こういった要素を中心に熱血アニメテイストで語られるテンポがいいストーリーのおもしろさは、『エストポリス』という作品のなかでも大きなウェイトを占めていると断言しよう。

おバカなノリもグッド！



◀ジミー&ジェミーをはじめ、コミカルな魅力も詰まっている。

ココに注目! SFC版の名場面はしっかりと継承

完全新作として作られた本作のストーリーは、すべて1から書き直されたという。そのため、基本的にはSFC版とは違うストーリーではあるが、ベースの部分は生かされており、ファンが支持する名ゼリフや名場面の多くはしっかりと継承されている。さまざまな部分にアレンジが加えられているとはいえ、シリーズのファンがプレイしたときに『エストポリス』らしさを感じられる理由は、そういった部分にもあるのだ。





▲コレがなくちゃ『エストポリス』じゃない!?　幻の魚料理は、やっぱりおいしくないらしい。





▲セレナと出会う直前に起こる、ヘビに見立てたロープで男の子が女の子をからかうイベント。




▲生身で戦車と戦うという熱い展開も、SFC版から踏襲されたもの。印象深いボス敵だった。

本質2 A・RPGと謎解きの融合

解けない悔しさがカタルシスにつながる

松：シリーズファンにとっては、マップギミックを解きながらダンジョンを進む謎解き中心のゲーム展開に違和感はなかったが、シリーズ初体験の2人はどうだった？
桜：かなり大変でした……。特に後半は歯ごたえがありすぎて悩みました（泣）。
竹：パズルは苦手だから、純粋な思考力が試される謎解きはキツめでした。逆にアクションを中心にしたものは楽しかったなあ。
梅：私はSFC版も遊んだから抵抗がなかったけど、謎解きのバリエーションが豊富だから、人によって悩まされる部分がバラバラになりそうね。ちょっと困ったのはフロアの敵を全滅させないといけない仕掛け。つい敵を無視して進むクセがあるのよね。
松：ちょっ！　お前ら、不満ばかりかよ!!
竹：不満というか、謎解きで悩んだからこそ、その大変さをアピールしたいというか。
桜：あんなに難しい謎を解いたあたしってスゴいでしょ♪　なんて自慢したくなる裏返しなのかも（笑）。それに、難しかったけど、遊んでいて楽しかったですよ。
梅：難しくて悩むからこそ、その謎を解けたときに気持ちいいのよね〜。
竹：キャラクターごとのアクションが謎解きと直結している部分も楽しかったですね。おかげで崖があったらマキシム、柱があったらティアって感じで、どのキャラクターがカギになりそうなのかわかりますし。
松：う一む、俺なんかは少しヌルいと感じていたが、意外とそうでもないのか？
桜：あたしでもなんとかなった難易度だから、激ムズではないとは思いますけど……。
梅：少なくとも、ここにいる4人は自力でクリアできたわけだから、難易度のバランスはやっぱり絶妙だと思うわ。

ココに注目! 考え抜かれたハイクオリティな謎解き

ジャンプはパズル系のゲームではタブーとされるものだが、本作の開発スタッフはアクションの気持ちよさを優先するためにジャンプを採用したという。それによりスタンダードな謎解きが成立しにくくなり、ゲーム開発のハードルが上がったわけだが、結果としてはその高いハードルを超えたハイクオリティな謎解きばかりが盛り込まれることになったといえる。そんな職人芸と呼ぶべき謎解きの例について紹介しよう。

さまざまなタイプの謎解きが楽しめる！

思考系



▲箱や鏡などを押し引きするなど、パズルの側面が強いタイプ。基本中の基本の謎解き。

アクション系



▲ビームから仲間を守る、うまくアイテムを運ぶなど、アクションの腕が必要なものも。

閃き系

▼使い方がわからない特殊な波動器をいかに利用するかなど、閃きが重要な場合もある。



特殊系

▼STG風のものや音ゲー風のものなど、ほかの謎解きとは一風違うタイプも存在。



本質3 妥協なく作り込まれたアクション

動かすだけで気持ちいい職人芸レベルの完成度

松：最後のお題はアクション。あまりアクション系を遊ばない女性陣の感触は？
梅：操作が簡単でよかったわ。私、コマンド入力とかヘタなのよ……。
桜：最初はけっこう敵が強くて難しかったんですけど、レベルブレイクで少し強めにして遊ぶスタイルにしてからは楽しく遊べました！　これってズルいですかね？
竹：レベルブレイクには驚かされました。プライドを捨てれば、最初のダンジョンで最高レベルまで上げられちゃうし……。
松：まあまあ、あれはたしかにゲームバランスへの影響が大きいとは思うが、歯ごたえがあるアクションや本気のキャラクター強化は2周目で遊んでほしいというメッセージだと受けとっている。俺が女性陣に聞きたいのは、難易度の話じゃない。もっとストレートに気持ちよかったか、気持ちよくなかったかを聞きたいんだ。
梅：……気持ちよかったわ。セクハラっぽい流れでイラっとくるけど（笑）。いにしえの洞窟で適当に戦うだけでも楽しいわ。
桜：いい意味で挙動が軽くてスピーディに動かせるから、気持ちよく感じちゃうんですよね♪　回避アクションの無敵時間も長めだし、シビアじゃないところが好きです。
竹：アクション好きの視点からすると、先行入力がかかりすぎて攻撃が暴発することがありますね。通常攻撃からチャージアタックにつなぐときとか、Rボタンでチャージするタイミングを間違うと、思ったより一撃早いタイミングでチャージアタックが出ちゃいますし。キャラクターチェンジをはさんだコンボを狙うときには、けっこうシビアな部分があると思いますけど。
桜：やだー。竹さん、マニアック～。
松：気持ちはわかる。低レベルクリアや魔石を使わない縛りプレイとかに挑戦したくなるくらい、アクションの腕前で強敵ともわたりあえるからな。俺的には、アクションの完成度の高さを強くイチオシしたい。

いにしえの洞窟が楽し過ぎ！



◀アクションやバトルを満喫できるので、マジでハマる！



ココに注目！ 簡単操作でもアクションの幅は豊富！



操作方法は簡単だが、その裏には対戦格闘ばりに本格的な要素が盛り込まれている。そういった隠し味の部分が如実に表れてくる一例が、バトル時に考えうる戦術の幅広さ。コンボをつなげるためのキャンセルや先行入力、敵の重さに応じて浮かせ方を考えた技選びなど、システムを理解すればするほど戦い方の幅が広がっていくのだ。魔石で強化をすればボタン連打でも戦えるバランスではあるが、コアなゲーマーはぜひコンボ探しも楽しんでみてほしい。

戦術の幅がとにかく広い!!

派生例① 敵の重さを考えて効果的な技を選択！



攻撃によっては敵を浮かせたり、ダウンさせたりできるが、敵の重さによってその影響は大きく異なる。ティアのフックショットなどはその代表例で、重い敵は引き寄せられないので注意が必要だ。

派生例② 硬直時間をキャンセルして隙を減らす！



通常攻撃、チャージアタック、WAは、スキル「●●キャンセル」を習得すると、攻撃の終り際をジャンプでキャンセル可能になる。硬直時間が長いものでも、別技に即座に移行し、追撃をかけられる。

派生例③ 技を途中キャンセルして別の技で攻撃！



多段ヒットする通常攻撃の2撃目以降をキャンセルしてC.アタックに移行するなど、多彩なコンボを組める。派生できる技の種類はキャラクターごとに異なり、有効なコンボを見つける楽しさがある。

派生例④ キャラクターチェンジを利用して激しく追撃！



慣れるまで大変だが、キャラクターチェンジの際も攻撃をキャンセルできる。リーチが短い攻撃で敵を吹き飛ばした直後に遠距離攻撃が得意なキャラクターに変わって追撃するといったコンボも可能だ。

総括

名作の名に恥じない完成度！ ゲームが好きな人はぜひ!!

松：記事や座談会を通じて、少しでも『エストポリス』のおもしろさを伝えたいとがんばってみたが、今回のようなアプローチでよかったんだろうか。アレコレ紹介しすぎて、逆にわかりにくくなったかな？
梅：最も完成度が高くて魅力的なのは、アクション部分だとは思うのよね。キャラクターを操作していてストレスを感じることがないし、細かい部分まで作り込まれているし。まさに職人芸といったクオリティで、コアなゲーマーなら、遊べばすぐにわかるおもしろさだと思うけど、それでもやっぱり個人差はあるでしょうしね。
桜：もっともっと、キャラクターのおもしろエピソードを載せまくってもよかったかも。熱くておバカなエピソードは、まだまだたくさんあるじゃないですか。
竹：ネタバレしちゃうと、せっかく遊んだときの衝撃が薄れちゃうからなあ。個人的には、もっとストーリーは伏せるべきかと。あとは、謎解きの楽しさがうまく伝わっているかは気になるところ。難しくて大変で、悩むとストレスに感じる部分はあるけど、おもしろくないわけじゃないんだよね。むしろ楽しく遊べた部分なのに、どうしても座談会とかだと辛さをアピールしちゃうことに。誤解されないといいなあ。
松：むりやりまとめにかかると、少なくとも我々4人は『エストポリス』を楽しく遊んで、おもしろいと感じた。かつて伝説の名作と呼ばれたシリーズの関連作として、その名に負けないクオリティは実現されていると思う。ゲーム好きなら損はしないと思うので、ぜひ実際に遊んでみてほしい。



▲ストーリーやシステムなど、どこに興味を感じるかは人それぞれだが、1つでもピンときた部分があれば、きっと遊んで損はないはず！

実際にプレイして伝説の目撃者となれ!!

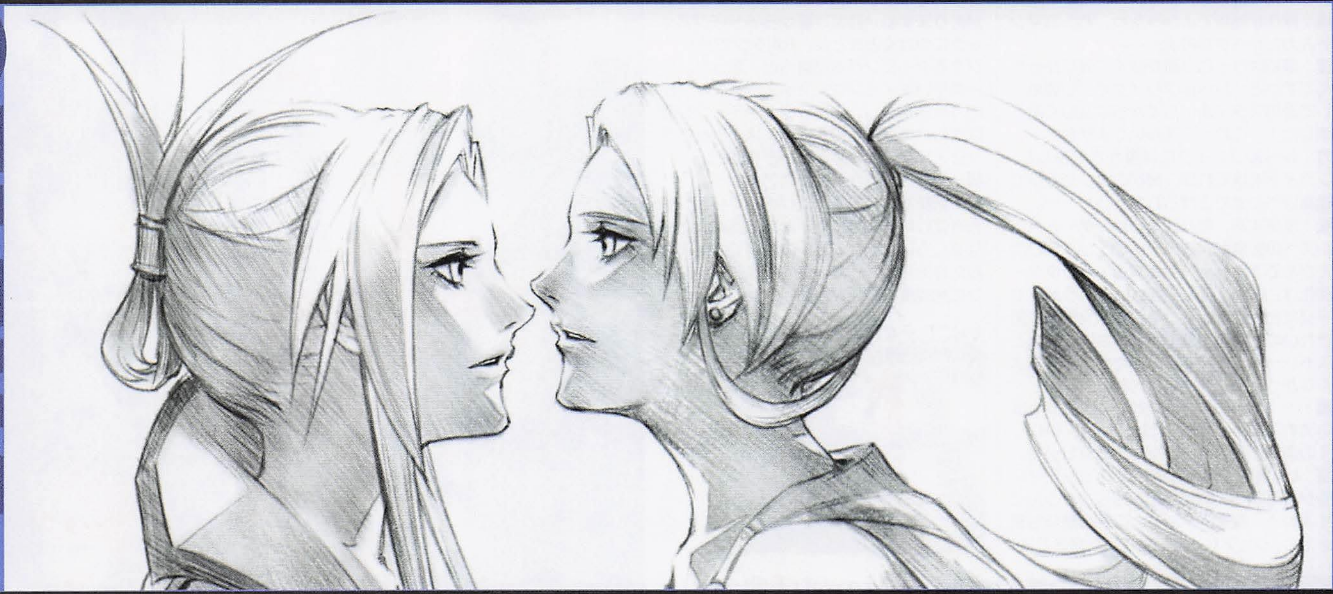
電撃ゲームス編集部ブログにも熱いプレイレポートを掲載！
アドレス：http://dengeki.tol-blog.com/

電撃ゲームス編集部ブログでは『エストポリス』を遊んだコアなゲーマー達のインプレッションやプレイレポートを掲載予定。さまざまな角度からの生の声が詰まっているので、『エストポリス』が気になる人はチェック！

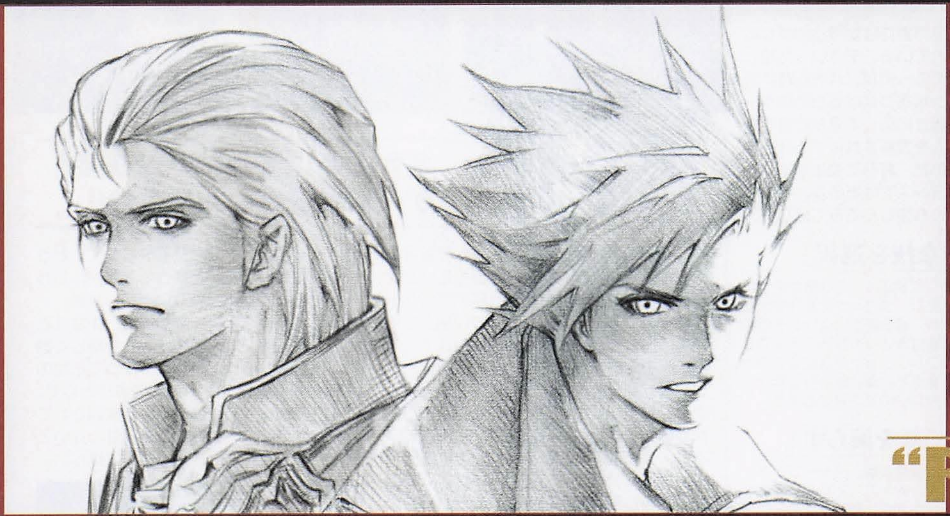
直良有祐 SPECIAL GALLERY

本作のキャラクターデザインを担当した直良有祐氏による連載イラスト企画。今回は描かれるのは、まさに夢の競演！

SELENA



MAXIM

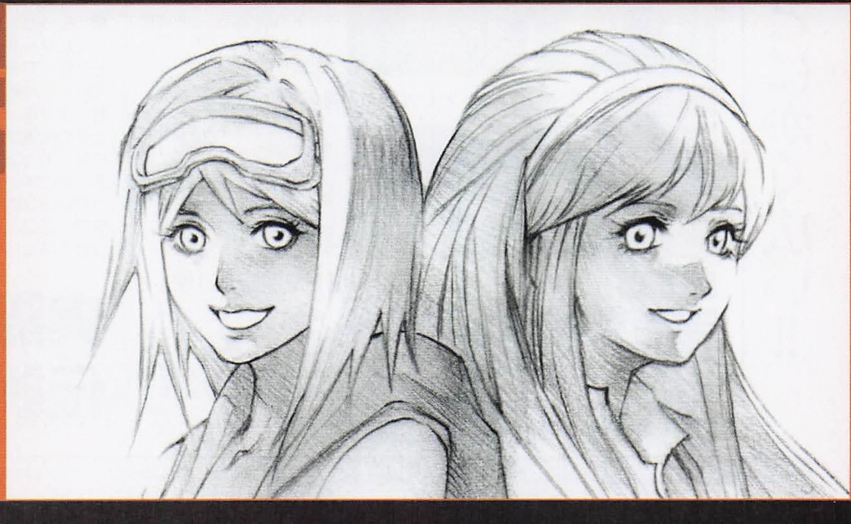


15年という時間を超えて交錯する新旧キャラクターのランデブー

今回のイラストは、15年前に発売されたSFC版と今回発売となるDS版のキャラクターとの夢の競演。直良氏によって描かれたSFC版のキャラクターイラストが公開されたのは今回が初めてのことで、非常に貴重なイラストと言える。セレナとティアは右側、マキシムは左側がSFC版に該当する。直良氏とネバーランドカンパニーの打ち合わせによって生まれたDS版のデザインと見比べてみるのもおもしろい。

The Lands cursed by the Gods #4
"RENDEZVOUS"

TIA



SPECIAL COMMENT

直良さんが描いた原作のデザイン、すごくかっこいいですね。セレナのポニーテールがかわいい。ティアは今回、直良さんのイラストに大いに感化されました。旧作よりも元気いっぱいのティアになったのは、直良さんのおかげです。もうすぐ発売ですが、とにかく多彩なマップギミックを楽しんでほしいです。頭が沸騰するほど考えて作りましたから（笑）。アクションが苦手の人は、遠慮しないで必殺の「レベルブレイク」を使ってください。私も何度も使いました（笑）。
（宮田正英ディレクター）

原作の発売日（1995年2月24日）からちょうど15年！ せっかくなので電撃ゲームスさんでしかできないようなモノをと、原作の3人と共演させてみました。描いてみるとこの"エストポリス"という世界のスケール感をあらためて感じます。『エストポリス』の愛され方は、そんな懐の広さにあるのかもしれません。
（直良有祐氏）

発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!! 電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!



龍が如く4 伝説を継ぐもの





絶対ヒーロー改造計画







不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ





.hack//Link（ドットハック リンク）



強き信念を持った4人の伝

信念

桐生一馬

愛する者を守るため、幾多の戦いに身を投じてきた桐生。彼が神室町に戻るとき……それは決まって、熱き男どもの魂が激突するとき。己の“信念”を貫くための戦いが、また始まる。

男は数奇な運命により金をつかみ、やがて他人の運命を左右する金貸しになった。そんな彼がある日出会った1人の女・リリ。彼女をめぐる戦い……それこそが秋山の本当の“運命”なのか。

秋山駿

運命

伝説の元極道にして男の中の男、桐生一馬。東京・神室町や、大阪、沖縄を舞台に、さまざまな奇跡を起こしてきた男、桐生一馬。その桐生が2010年、再び神室町に帰ってくる。



龍が如く4 伝説を継ぐもの

4人の主人公から紐解く『龍が如く4』の物語とその魅力

現代の裏社会を舞台に、主人公・桐生一馬の生きざまを描いてきた『龍が如く』シリーズ。その魅力は熱い喧嘩バトルや、ハマれるプレイスポットなど数多い。だが最大の魅力は、深みのある人間ドラマだ。それは『龍が如く4 伝説を継ぐもの』（以下『4』）でも健在なうえ、今作では新主人公が3人登場。今回の記事ではその人物像と、物語の魅力に迫る。シリーズのすべてがわかる年代記と登場人物解説も必見！

キャスト&開発者インタビューも!

主人公を演じた黒田氏と山寺氏、シナリオの横山氏へのインタビューをP.36とP.39に掲載。ほかの主人公&登場人物に対する横山氏のコメントにも注目!!



龍が如く4 伝説を継ぐもの			
2010年3月18日発売	¥7,980（税込）		
PS3 ジャンル	A･AVG（ハードボイルド アクション･アドベンチャー）	ACT	
メーカー	セガ	育成	
備考	プレイ人数:1人用		



正義

谷村正義

賄賂をせびり、ギャンブルに興じ、ダニとも呼ばれるその刑事の名は、皮肉にも「正義」。そんな彼にも愛すべき人がいる。追い求める真実がある。そして内なる"正義"がある。

男たちの説

だが今回奇跡を起こすのは、桐生１人ではない。独自の信念を持って欲望渦巻く街を走り抜け、やがて運命のように出会う４人の男たち……。彼らがこの街に、再び奇跡を起こそうとしている。

男には"覚悟"があった。人生を捨て去る覚悟があった。だがその覚悟の裏に驚愕の真実があると知ったとき、冴島は塀を乗り越え神室町を目指す。失われた25年にケリをつけるために。

冴島大河

覚悟

『龍が如く4』ならではの3つの進化

4人の主人公の視点でつづられるドラマ

▼桐生に加え、3人の新主人公が登場。彼らのドラマがつながって物語は展開する。





舞台となる神室町がより立体的に

◀新たなフィールドとして、屋上と地下街が追加。屋上でのバトルは緊迫感満点!!



お色気度も上昇!? プレイスポットもパワーアップ

◀プレイスポットはシリーズ最多。胸元必見の浴衣美女との卓球など、新登場のものも。

『龍が如く』シリーズの歴史

物語的につながりのあるナンバリングタイトル3作品と外伝1作品の計4作品が、これまで発売されている。約1年という早いスパンで新作が発表される点も『龍が如く』の魅力。

『龍が如く』 05年12月 PS2
伝説はここから始まった

それまでのゲームにはなかった、大人が楽しめる重厚なドラマが話題に。「ゲームに飽いた大人たちへ」というキャッチコピーそのままに、幅広いプレイヤー層の感動を呼んでヒットした。



『龍が如く2』 06年12月 PS2
東京と大阪を股に掛けた壮絶な闘い

大阪も舞台に加わり、物語がよりスケールアップした第2弾。関西の龍・郷田龍司との激闘や、女刑事・狭山との恋愛など、見どころは多い。プレイスポットも充実し、街で遊ぶ楽しさも向上！



『龍が如く3』 09年2月 PS3
PS3で描かれる美しき沖縄でのドラマ

PS3のグラフィックによって人物の細かい表情の変化が可能になり、物語の深みが一層アップ。また、これまでは歓楽街が主な舞台だっただけに、陽光あふれる沖縄の街はまぶしく新鮮だった。



『龍が如く 見参!』 08年3月 PS3
江戸時代初期が舞台のスピンオフ作品

桐生一馬之介＝宮本武蔵という驚きの設定で描かれる外伝的作品。物語的なつながりはないが、天啓や武器の切り替えなど、システム面で『3』に継承された要素は非常に多い。



Prologue
序章

2010年3月1日、深夜0時5分。
アジア最大の歓楽街・神室町で2つの事件が起こる。
1つは、東城会系の弱小組織「金村興業」のシマで起きた発砲事件。
些細ないざこざから、東城会と親戚関係にある組織・上野誠和会の男が射殺された。
そして、その事件の収拾に金村興行の若衆たちが走り回るなか、
金村興行の組長の刺殺死体が発見される……。

神室町では、よくある日常的な事件。
だが、それはとある計画の伏線にすぎなかった。
そして、その中心にはリリという名の1人の女性の姿があった。
「10日以内に現金で“1億円”を貸してほしい」
リリが偶然にも秋山の店を訪ねたのを機に、まるで導かれるように、
今まで決して交わることのなかった4人の男たちが神室町に集う。

権力者たちの“壮大な計画”と東城会の隠された過去……。
強き信念を持った4人の男たちがひとつになった時、神室町に新たな伝説が生まれる。




謎の女 リリ

（CV：小沢真珠）

年齢不詳、本名不明。リリというのは源氏名らしい。

横山氏コメント

彼女なしでは今回の物語が成り立たないくらいの重要人物です。主人公ごとに彼女の人物像や関わり方がまったく異なる点にも注目してほしいですね。

謎の女性に導かれるようにして4人は出会い、そして……

主人公を彩る主要人物群

桐生・秋山・谷村・冴島の4人や、リリ以外にも、右のような登場人物たちが登場。彼らは4人の主人公にどう関わってくるのだろうか。



城戸 武（きど たけし）

CV：桐谷健太

東城会柴田組配下の三次団体「金村興業」の若衆。人懐っこい性格で新井を兄貴と慕う。

横山氏コメント

極道組織の底辺に近い部分で、もがいている人物を描きたくて作りました。いわゆるチンピラです。



桐生一馬（きりゅう かずま）

CV：黒田崇矢

伝説の元極道

極道組織「東城会」の元四代目会長にして伝説の元極道。現在は堅気となって、最愛の女性・由美の娘である遥とともに、沖縄で養護施設「アサガオ」を運営。前作の傷も癒え、子供たちと平穏な生活を送っていたが……。

▲桐生と同行するリリ。いったい2人はどんな経緯で知り合い、行動をともにするのか？

横山氏コメント

『2』では狭山のため、『3』はアサガオのためと、誰かのために動く物語が続いた桐生ですが、今回は改めて1作目のように“自らのために動く桐生”を描きました。



INTERVIEW

キャスト＆開発者インタビュー

桐生一馬とはまた違う 秋山駿というもう1つのヒーロー像

――まず、秋山役として山寺さんを抜擢した理由は？

横山昌義氏（以下、敬称略）：桐生一馬については、すでに黒田さんによって圧倒的なクオリティが保証されていますよね。でも残りの3人は実際に形になるまで手探り状態で、ファンの人に納得してもらえる、最低ラインの主人公像を維持できるか不安だったんですよ。そこで、最初に登場する秋山を山寺さんに演じてもらえれば、つかみはバッチリだろうと。ご多忙ではありましたが、絶対お願いしたかったので、スケジュールの限界を超えて収録してもらいました。

――山寺さんは、秋山を演じてみていかがでしたか？

山寺宏一氏（以下、敬称略）：とにかくシナリオが映画的で、物語の全体像が把握しやすく、セリフも人間臭くて……。“人間のする会話”と言うと変ですが、リアルでセリフ1個1個の意味を理解しやすかったので、すんなり作品に入れましたね。あとでビジュアルも見させていただいたら、そちらもすごくリアルで。もし『龍が如く4』が実写になって、自分が秋山みたいな顔をしていたら、こういう風に演じるんじゃないか……というイメージを持ちやすかったです。ゲームというより、1本の映画に参加したような感覚になりました。だからプレイヤーの方々には、リアルな僕のことはすっかり忘れていただいて（笑）、とにかく作品のなかの秋山を楽しんでもらえればと思います。

――横山さんがシナリオ執筆にあたって考えた秋山という主人公は、そもそもどんな人物なのでしょう？

横山：桐生も僕のなかの英雄像の1つなのですが、それとは違う英雄像としてあったのが秋山のような男ですね。他作品に例えるなら、ルパンや、山寺さんが演じた「カウボーイビバップ」のスパイクのような……。それを『龍が如く』で考えたら、秋山になったんです。そういったヒーローですから、山寺さんにあれこれ注文することはほとんどなく、バッチリでしたね。

――桐生＝黒田さんから見た秋山はどうですか？

黒田崇矢氏（以下、敬称略）：なんともとらえどころのない“深さ”を感じますね。想像を超える人生経験や哲学がある一方で、ひょうひょうと生きている。桐生とはひと味違いますが、すごく好きな人間です。

――山寺さんのお気に入りのシーンや人物は？

山寺：リリとの、ちょっとラブシーンっぽい場面とか。あとは遠藤憲一さんにそっくりな、杉内とのやりとりがお気に入りですね。大好きな俳優さんなので、今回絡むことができたのが嬉しいです。ほかに気になるキャラは……序盤の金村興行で出てくる城戸の部下！秋山とのやりとりも見どころですが、すごくイイ顔で。

横山：名前のないキャラなんですけどね（笑）。

山寺：じゃあ、一番気になるのは「チンピラA」ということで！（笑）



あらい ひろあき
新井 弘明
CV：沢村一樹

「金村興業」の若頭。実直かつ誠実な人物で、組長に代わり、実質的に組を仕切っている。

横山氏コメント

城戸と同様のコンセプトですが、将来を有望視されている若頭で、その点では城戸と対照的です。

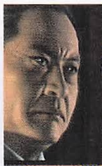


すぎうち じゅんじ
杉内 順次
CV：遠藤憲一

殺人事件を扱う捜査一課の刑事。極道相手に商売する人間が嫌いで、秋山も標的に……。

横山氏コメント

谷村や秋山を助けたかと思えば、ジャマをしたりと、目的が見えにくい男ですが、実は……。



むなかた せいしろう
宗像 征四郎
CV：北大路欣也

ノンキャリアで警視庁副総監まで昇りつめた人物で、冴島が起こした事件にもかかわる。

横山氏コメント

存在自体ネタバレに近いです。権力や秩序のもう1つの姿を体現するキャラクターです。

シリーズ作でおなじみの人物も登場



さわむら はるか
澤村 遥
CV：釘宮理恵

桐生とアサガオで暮らす少女。現在は中学1年生。



まじま ごろう
真島 吾朗
CV：宇垣秀成

東城会直系真島組組長。リリとは顔見知りらしい？



どうじま だいご
堂島 大吾
CV：徳重 聡

東城会六代目会長。組織再建のため奔走をするが…。



はまざき ごう
浜崎 豪
CV：高橋ジョージ

東城会の元幹部。『3』の事件の罪で現在服役中。

秋山 駿
あきやま しゅん
CV：山寺宏一

どん底からはい上がった元ホームレス

神室町の街金融「スカイファイナンス」の社長。彼の店は駆け込み寺とも呼ばれており、他の店で融資を断られた人物でも、特殊なテストに合格すれば、いくらでも融資するという。その行動、経歴共に謎の多い人物。



▲1作目の事件で空に舞った100億円。ホームレスだった秋山はその金で運命を変える。

横山氏コメント

桐生が持ってない価値観を体現してくれる人物として考えました。その価値観の1つといえるのがお金。そこで職業自体も、金にまつわる仕事＝金貸しに設定したんです。

谷村 正義
たにむら まさよし
CV：成宮寛貴

父の死の真相を追い求める刑事

違法風俗店から賄賂をもらうなど、その行動から「神室町のダニ」と呼ばれる汚職刑事。無類のギャンブル好きで、勤務中に雀荘に入り浸ることも。だがその行動の裏には、養父の死の真相を突き止めるという目的があった。



▲風俗孤児だった谷村。そんな自分と同じ境遇の子供たちの支援をするといった一面も。

横山氏コメント

『2』の狭山とは逆に、血のつながりよりも育ての親を重視する人物として描きました。汚職刑事である彼の「正義」が何なのかは、物語が進むにつれて見えてくると思います。

冴島 大河
さえじま たいが
CV：小山力也

極道18人殺しの脱獄囚

元東城会系笹井組若衆で、1985年4月に起きた「上野吉春襲撃事件」の実行犯。18人の構成員を殺害した罪で、死刑判決を受ける。それから25年後、突如、謎めいた刑務所へ移送。そこで彼は事件の裏の真相を知り……。



▲海に囲まれた孤島のような謎の刑務所。そこには『3』で桐生を刺した浜崎の姿も。

横山氏コメント

作品が進むにつれて薄れてきた、不器用で荒々しい面を持つ古臭い男ですね。その反面、繊細でもあり、どこか憎めない。そんな『龍が如く』のど真ん中な男に仕上がっています。

闘う宿命を背負った男たちは生きざま同様、闘い方も四者四様

元極道に金貸し、刑事に脱獄囚と、個性派すぎる顔ぶれの主人公たち。彼らは生きざまだけでなく、戦い方もまったく異なる。またサブストーリーの内容も、各キャラに合ったものとなるようだ。ここではバトルスタイルを中心に、サブストーリーや天啓シーン、修行の際の師匠などの違いを見ていこう。



天啓
日常の出来事から技を開眼
街中で目撃した事件や騒動から新たな技を修得するのが「天啓」。ひらめいた技をブログにアップするなど、修得シーンもユニーク。

ヒートアクション
気力を使った必殺技
気力を表すヒートゲージを消費して繰り出す超強力な攻撃。車に叩きつける、屋上から突き落とすなど、とにかく見た目もド派手。

サブストーリー
本編とは異なる人々とのイベント
住人の悩みを解決するなど、街には人々とのイベントが数多く点在。本編だけでは見られない、主人公たちの意外な一面が楽しめる。

修行
師匠から新たな技を学ぶ
武芸の達人に手ほどきを受け、新たな技を学ぶこともできる。桐生の師匠はおなじみの古牧だが、それ以外の師匠は新顔のようだ。

桐生一馬

喧嘩殺法
拳だけでなく、蹴り、投げなんでもこい！

伝説の元極道の異名を持つだけあり、とにかく喧嘩が強い。拳はもちろん、蹴りや投げなど、何でもオールマイティにこなす。また4人の主人公の中で、最も多くの種類の武器が使いこなせるのも特徴で、武器を使ったヒートアクションは見もの。悪人にはとにかく容赦しないのが桐生流だ。


▶子守をする桐生。誰の子？

サブストーリー
2010年神室町・あの人は今？

桐生のサブストーリーでは、過去作品に登場した脇役たちの現在が語られることも多い。伊達の娘・沙耶に恋人が!? かつて殺し屋として桐生の命を狙い、その後更正したコータローが、バイト先で……など、ファンならニヤリとするエピソードばかり。


▲素材を使った武器の改造は、『3』に引き続き本作でも健在だ。



▶『3』同様、天啓で技をひらめくと携帯電話のカメラで撮影した画像をブログにアップ。修行は従来と同じく、古牧宗太郎にしごかれる。



秋山駿

スピードスター
敵を魅了する華麗な足技のラッシュ

多彩な足技によるラッシュ攻撃が秋山のバトルスタイル。軽快なフットワークも持ち味で、走った状態から空中3段蹴りを放つといった、連続攻撃も可能だ。またカリスティック（棒状の2本一対の武器）も得意で、桐生とはひと味違った、アクロバティックな連続攻撃で敵をねじ伏せる。


▶秋山がオタクを改造したら…。

サブストーリー
貸し付け前の特殊なテスト

お金を借りにきた人物に特殊なテストをさせる秋山。サブストーリーでは、そんなテストを巡るドラマが垣間見られる。ほかにも、自分が経営する店のキャバ嬢にテクニックを伝授、オタク男をコーディネートなど、秋山ならではのエピソードが展開。


▲コンボのフィニッシュで一気に数発の蹴りを叩きこむなど、通常攻撃も足技が基本。



▶桐生と同じく、天啓では携帯電話のカメラで決定的瞬間をキャッチ。修行の師匠は西郷。元傭兵のスパルタ教官らしく、修行はきつい？



夢と欲望のプレイスポット



あらゆる遊びが体験できるプレイスポット。その数はシリーズ最多で、新たな遊びもいくつか追加されている。注目は温泉「湯乃園」。浴衣美女と卓球をしたり、温泉に入ったり…。男なら迷わず突撃だ。



卓球もついにここまできた！
▶強烈なスマッシュを決めると…。ピンポン球になりたい！



桐生よ、もっと妄想を膨らませろ！
▶温泉では、壁一枚向こうにいる美女の艶姿を連打で妄想♥



矢口真理ちゃんがセラピストとして登場
▶矢口真里さん演じるマリちゃんの超絶マッサージテクで、スッキリしちゃおう♥

『龍が如く』といえばコレ！ キャバクラももちろんあります……!!

大人の社交場キャバクラももちろん健在。初めての入店では指名ナシのフリー入店になったり、ヘルプがつくなど、よりリアルに。また、キャバ嬢とゴルフコンペに出場できることも。

ヘルプも付くようになりよりリアルさアップ!!


◀女の子が2人で両手に花！ 贅沢なひとときを楽しもう。

まだまだある！プレイスポット一覧
ダーツ、ビリヤード、カラオケ、ボウリング、賭場（遊べるのは、チンチロリン、丁半、こいこい、おいちょかぶ）、カジノ（遊べるのは、ルーレット、ポーカー、ブラックジャック、バカラ）、将棋、麻雀、パチンコ（「CRアラジンデスティニーEX」「CRバーチャファイターMVJC」）(↗)



INTERVIEW 2

キャスト&開発者インタビュー

主人公が4人になったことで 再確認することができた 桐生一馬の強さ、カッコよさ

——改めて、主人公が4人になった経緯を。
横山：複数の主人公というアイデアは、もともと総合監督の名越の発案なんですよ。それをもとに僕が思いついたのがこの4人でした。ちなみに書き出した頃には、まだシナリオの起承転結は決まっておらず、キャラクター性が固まった主人公順に脚本を書いていった感じですね。キャラクターの行動原理と魅力さえ決まれば、話は自然とつながっていくだろうと。しかしそのぶん、結末はすごく悩みました。
——具体的な物語の流れはどのように？
横山：物語は秋山編→冴島編→谷村編→桐生編と進み、後半で4人がそろってガツンと絡みます。なおそれぞれの話の時間軸は、基本的に順番どおりの進行なのですが、冴島編のラストと谷村編の一部が重なっているなど、シナリオ的に時間差の仕掛けが入っている部分もあります。
——黒田さんとしては、主人公が4人になったことで桐生を演じる際に変化がありましたか？
黒田：いや、そういった意味での演技の変化はなかったです。ただ、ほかの主人公のシナリオは、初めてユーザーさんと同じ立場でプレイすることになるので、すごく楽しみにしています。
横山：ちなみに冴島編でも桐生が出てくるのですが、初めて別の人物の視点で桐生と会うことができます。そこで改めて見ると、桐生はホントにカッコよくて、存在感がある。いわば主人公が4人になったことで、桐生の魅力を再確認した感じですかね。今回は1つの物語の形として4人の主人公がいますが、あくまで主演として中心にいるのは桐生で、それを軸にほかの3人の主人公がいるといってもいいでしょう。
——主人公以外の注目人物を教えてください。
横山：『3』のエンディングの後を投げっぱなしにしたくなかったので、浜崎は登場させるつもりでした。今回も主人公たちの信念を揺さぶる役として登場します。あとは真島ですかね。冴島編では、今まで語られなかった過去が明らかになります。ある意味、冴島編は「冴島&真島編」といった内容といえますね。

谷村正義

刑事アクション

全方位のさばき技で敵を翻弄する

敵の攻撃を受け流すといった、さばき技が得意な谷村。正面からの攻撃だけでなく、側面・背後からの攻撃もさばくことができ、前後の敵の攻撃を同時にさばいて同士討ちさせることも。また長棒タイプの武器には専用技があり、棒で敵の腕を固めてから蹴るといった特殊な攻撃も可能だ。



▶命を賭けたゲームの行方は？

まさに警察ドキュメンタリー？

刑事ということもあり、夫婦喧嘩の仲裁から殺人事件の真相究明まで、神室町で起こる日常的な事件がサブストーリーとして描かれる。そのなかには、神室町の風俗界を牛耳る男、そして谷村自身の生い立ちの秘密が紐解かれるものもあるとか…⁉

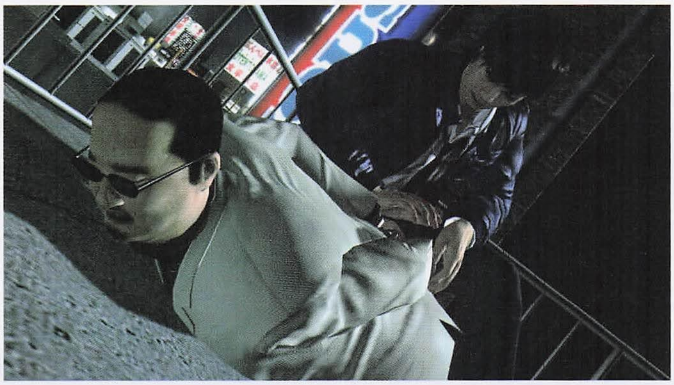


▲敵の攻撃をさばいて、背後に回り込んで拘束。これが谷村のバトルの基本スタイル。





▶天啓ではメモ帳で決定的瞬間を書き取る。師匠は東南アジアからきた女刑事ナイール。組み手で新技を学ぶ。



冴島大河

パワーファイター

彼にとっては巨大なバイクも武器‼

屈強な肉体からも想像できるように、冴島は力一番のパワーファイター。ほかの主人公では持ち上げられないバイクも、彼にとっては武器になる。さまざまな状態から溜め攻撃が出せるのも特徴。コンボの途中で溜め攻撃を発動し、打ち下ろしパンチで相手をバウンドさせるといった攻撃も。



▶釣り上げたカバンの中身は……。

ワケありな人々との出会い

街で出会ったホームレスの少年・忠志。姉を取り戻すべく金を工面しようとする彼を救うために、用心棒としての仕事を請け負う冴島だが……。そのほかにも、豹変する釣り好きのおじさんや、木刀で大男をメッタ打ちにする男など、ワケあり人間が続々登場。



▲真島のドスをかわす冴島。理由は不明だが、真島と拳を交える場面もあるようだ。





▶メモすらない冴島は丸太で木彫りの像を彫り、天啓の決定的瞬間を記録。師匠はセンニンと呼ばれるホームレス。地下を掘る彼を手伝う。



キャバ嬢育成「キャバつく」もパワーアップ

キャバ嬢を育成する「No.1キャバ嬢をつくろう！」も、前作同様楽しむことができる。今作で育成できるのはリリ＋3名。育て上げたキャバ嬢は、通常のキャバ嬢のように攻略できるようになったので、育成しがいがさらにアップ‼



◀コーディネートが保存可能になり、便利に。

「キャバつく」の基本的な流れ

1. **スカウト** まずは育成する女の子を街角でスカウト。女の子によって能力が異なる。ダイヤの原石を見つけろ。
2. **コーディネート** 髪型やドレス、アクセサリーを選び、魅力的なキャバ嬢に変身。お客の好みを知ることが重要‼
3. **接客** お客の趣味に合えば、指名をもらえるが、趣味が合わないと……。また疲れていると失敗も！

なんと‼ キャバ嬢だけじゃない‼ 格闘家の育成も可能‼

キャバ嬢以外に、冴島編では格闘家を育てる新要素「格闘家をつくろう！」も登場。目的は廃業寸前の道場を立て直すべく、地下闘技場のチャンピオンを輩出すること。弟子たちに練習させたり、自ら稽古をしたりして強化していこう。弟子は全部で5人。なかにはプロ野球監督の落合博満氏の息子・落合福嗣氏も！



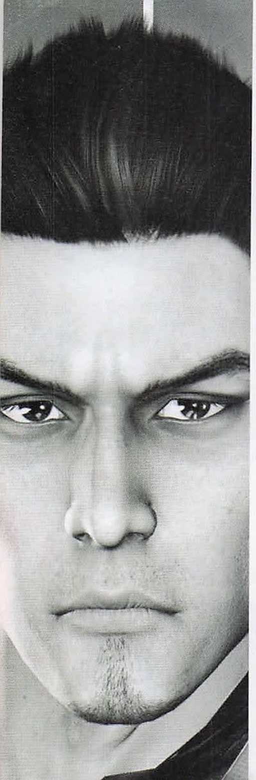
▲練習や稽古で能力アップを目指す。ときには酒を飲み、仲を深めることも。



▲育てた弟子とは、闘技場で対戦やタッグを組むことも可能。



(↗) バッティングセンター、ゴルフ、釣り、クラブセガ（UFOキャッチャー、『アンサー×アンサー』『ボクセリオス』『ボクセリオス2』）など。ちなみに『アンサー×アンサー』は、アーケードで人気の対戦型クイズゲーム。『ボクセリオス』は、オリジナルの横スクロールシューティングゲーム。



登場人物たちの動向から見る『龍が如く』年代記

『龍が如く』の歴史は、そのまま桐生一馬の歴史でもある。そこでここでは桐生の動向を主軸に、シリーズ作の出来事を年表でまとめてみた。下段のキーワード解説と、次ページの登場人物解説100選もあわせて読んで、物語への理解を深めてほしい。なおネタバレが多数含まれているため、これからシリーズ作を遊ぶ予定の人は注意を!

年代／人物

【桐生一馬の動向】



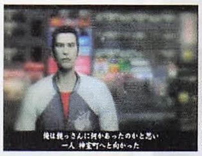
1968▶1983

●桐生誕生～養護施設ヒマワリへ

1968年6月17日生まれ。幼少時に両親を亡くした桐生は、風間新太郎が運営する養護施設ヒマワリに預けられる。そこで錦山彰、澤村由美と出会い、風間を親と慕いながら成長していく。

●ジングォン派抗争事件

神室町で勢力を伸ばし始めてきた、韓国マフィア・ジングォン派。その台頭を危惧した堂島組の風間と嶋野は、80年代初頭の12月25日、彼らを壊滅させるべく行動。しかし当日夜、毎年クリスマスにヒマワリへ来ていた風間が顔を見せないことを心配した桐生が、彼を追ってジングォン派のアジトまでついてきてしまう。風間を助けるためにボスに襲い掛かる桐生だが、逆に反撃を受け、風間はそれ助けるべく応戦。ボスは死亡し、ジングォン派は一部の生き残りを残して壊滅する。



◀まだあどけなさが残る10代の桐生。このときの事件が、2006年の東城会へ禍根を残すことに。

1984▶1994

●中学卒業後、東城会へ

1984年に中学を卒業後、ヒマワリを出た桐生は、風間に「お前はこの世界に入るな」と言われるも、風間を慕って東城会に入ることに。堂島組の構成員となった後は、持ち前の侠気と腕っぷしの強さから、めきめきと頭角を現し始める。

●蛇華の劉家龍（ラウ・カーロン）に捕まる

1993年、東城会との偽造パスポートの取引の際、中国マフィア・蛇華が桐生を拉致。桐生は蛇華の総帥・劉家龍（ラウ・カーロン）に拷問を受け、なぶり殺しにされそうになるが、すんでのところで風間が救出に入り、一命を取りとめる。この事件が、劉家龍と東城会＆桐生との因縁を生む結果となった。なお、この事件で足に銃弾を受けた風間はその後、杖が手放せない身体に。



▲上半身裸で吊るし上げられる桐生。



▲風間がこなければ、伝説もここで……。

1995▶2004

●錦山が堂島宗兵を殺害する

1995年。間もなく桐生組を立ち上げるまでに出世した桐生だったが、ある日、組長の堂島宗兵が由美を無理やり連れ去ったとの知らせが届く。堂島は手に入れたいものは力ずくでも手に入れる男。胸騒ぎを感じて桐生が事務所へ急ぐと、そこには震える手で拳銃を持つ錦山と、子供のようにうずくまる由美がいた。そして床には堂島の死体が…。



▶桐生、錦山、由美の3人の人生は、この事件を機に大きく変わる。

●錦山の罪をかぶり、10年の懲役

病気の妹がいる錦山を服役させるわけにはいかない……そう考えた桐生は、錦山に由美を連れて逃げるように指示する。そして、自らが殺人の罪をかぶることを決意し、警察に投降。真実を一切語らず、10年の懲役を受ける。その後、桐生は刑務所の面会所で、組からの破門と、由美が行方不明になったことを知らされる。

【その他の人物の動向】



1968▶1983

＜東城会＞



風間新太郎 「東城会イチの殺し屋」の異名を持つほどの凄腕ヒットマン。ジングォン派抗争事件のなかで、2人の若者を見逃すが……。



嶋野太 風間とともにジングォン派潰しを実行。敵に情けをかけた風間とは対照的に、嶋野は堂島宗兵の命令どおり皆殺しを実行する。

＜その他＞



寺田行雄 ジングォン派の生き残りで、本名は金大津（キム・デジン）。風間への恩義を感じつつも、一方で東城会への恨みをたぎらせる。



瓦次郎 ジングォン派抗争事件の担当刑事。現場にいたボスの妻・スヨンとその息子を助ける。のちにスヨンとの間に1人娘をもうける。



錦山彰 桐生とは同い年ということもあり、親友となる。だが、同時に桐生を超えられないコンプレックスも抱き始める。病気の妹がいる。



澤村由美 ヒマワリで桐生、錦山と出会い、2人を兄のように慕うようになる。1971年生まれで、桐生、錦山よりも3歳年下。

1984▶1994

＜東城会＞



風間新太郎 ヒットマンとしての実力はこの時点ではまったく衰えず。だが足を負傷してからは現場で活動する機会も減った様子。

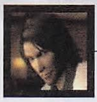


冴島大河 1985年に、組の命令で上野誠和会を襲撃。拳銃を両手と口にくわえて18人の構成員を殺害する。その後は死刑囚として服役。



真島吾朗 1985年、冴島とともに上野誠和会を襲撃する段取りだったが、襲撃は冴島単身で行われたようだ。この頃はまだ眼帯をしていない。

＜その他＞



錦山彰 中学卒業後は桐生とともに東城会へ入り。堂島組の構成員となる。由美の働くセレナは、桐生、錦山のいこいの場所となる。



澤村由美 桐生、錦山と異なり、高校へ進学。その後、短大を卒業し、神室町で店を持つために、セレナでホステスとして働き始める。

1995▶2004

＜東城会＞



錦山彰 事件後、病気の妹は死去。桐生へのコンプレックスはゆがんだ憎悪に変わり、彼は豹変。錦山組を立ち上げ、ひたすら力を求め始める。

＜その他＞



伊達真 警視庁刑事部捜査第一課刑事。堂島宗兵殺害事件で桐生を取り調べるが、事件に執拗にこだわったため、四課に左遷させられる。



澤村由美 事件のショックで記憶喪失となった彼女は病院から姿を消す。その後は、政治家・神宮京平と知り合い、1人娘の遥をもうける。



▶5年後に記憶を取り戻した由美は、美月と名を変えて神室町へ……。



神宮京平 東城会会長・世良の親友で、理想を語る好漢だったが、総理の娘との縁談をきっかけに入籍していなかった由美を捨て、権力へ走る。

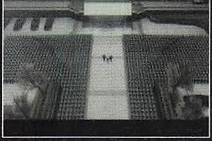
『龍が如く』に関する主要用語解説

物語中は、桐生が所属していた東城会など、さまざまな組織が登場する。物語を深く理解するためにも、主なものを把握しておきたい。

東城会

関東最大の極道組織

関東一円をたばねる極道組織。1作目の時点での構成員は2万5千人いたが、100億をめぐる事件で世良勝、嶋野太、風間新太郎と、名だたる大幹部が死亡。さらに弱体化したところを近江連合につけこまれ、一時の隆盛は影を潜めた。しかし六代目会長・堂島大吾の奮闘により、現在は勢いを取り戻しつつある。『3』の時点では、直系団体は99、構成員は3万人（主な組織に関しては右記参照）。ちなみにそのトップに立つ歴代会長は下記のとおり。初代は劇中には登場せず、ゲーム内で手に入るDVDで名前のみ確認できる。また二代目は不明。今後明らかになったりするのだろうか？



◀大幹部を出迎える構成員たち。

歴代の会長一覧	
初代	東城真（?）
二代目	???
三代目	世良勝
四代目	桐生一馬
五代目	寺田行雄
六代目	堂島大吾

＜堂島組＞

桐生も舎弟頭補佐として席を置いていた直系組織。組長は堂島宗兵。ジングォン派抗争事件で勢力を拡大する。1995年に宗兵が殺され、その後は風間組に吸収合併された。

＜風間組＞

東城会の直系組織。初代組長は穏健派で知られる風間新太郎。風間の死後は、若頭だった柏木修が組長に。柏木の死後は真島吾朗が真島組組長と兼任。

＜錦山組＞

桐生の親友・錦山彰が堂島組合併吸収後に独立して立ち上げた直系組織。二代目組長は新藤浩二、三代目は神田強。武闘派組織で、荒瀬和人や長谷部など、桐生と戦った者は多い。

＜嶋野組＞

嶋野太が初代組長。嶋野は堂島宗兵の弟分で、ジングォン派抗争事件の功績から直系組織に。嶋野の死後は真島組に吸収合併。

＜真島組＞

組長は真島吾朗。当初は嶋野組の二次団体だったが、現在は直系組織に。『2』で真島が東城会から離反した際は、建設会社として活動。神室町ヒルズの建設を請け負う。

＜浜崎組＞

浜崎豪が初代組長。構成員は10人程度だが、蛇華と結託し勢力を伸ばす。現在は浜崎が服役中だが、組織の機能は……？

＜白峯会＞

峯義孝が会長の直系組織。巨額の資金力を誇っていた。

龍が如く　龍が如く2　龍が如く3

2005▶

●桐生釈放。神室町へ

親殺しの汚名のため、組から見放され、桐生は自分を見失いかけていた。だが、たった1人だけ、彼のことを見守っていた人物がいた。風間新太郎――釈放直前に届いた彼からの手紙を頼りに、再び風間に会うため、そして10年間の出来事を確かめるため、神室町に戻る桐生。そして風間に再会した桐生は、東城会の消えた100億円と由美の捜索を託される。

その後、由美を捜すなかで少女・遥に出会う桐生。彼女もまた、母親・美月と、その姉である由美を捜していた。やがて2人は行動をともにすることになるが、実は遥こそ、100億円のカギを握る少女だった。

●100億円を巡る神宮との戦い

伊達刑事や伝説の情報屋·サイの花屋の助力を得て、事件の黒幕·神宮京平に迫る桐生。消えた100億円も、本来は彼のもので、彼を失脚させるために由美や風間、世良たちが盗んだのだった。そして、ついにミレニアムタワーで神宮と対峙した桐生は、風間や世良の遺志を継いで東城会四代目会長となることを宣言。10年ぶりに再会した由美（＝美月）の機転もあって、神宮を打ち破ることに成功する。さらに死闘の末、錦山との戦いにも決着をつけた。だがその直後、由美は神宮の凶弾から桐生と遥をかばって倒れ、錦山はそんな神宮と100億円を道連れにケジメをつける。

2006▶

●寺田への凶弾が桐生を再び戦いの場へ

渡世から足を洗い、遥と暮らす桐生の前に寺田が現れた。寺田は東城会と敵対関係にある近江連合と杯をかわし、抗争を回避したいと語るが、その直後、刺客の凶弾によって倒れてしまう。そして思いを託された桐生は、堂島宗兵の息子・大吾を連れて大阪へ。

●関西の龍とヤクザ狩りの女

全国制覇を狙う関西の龍・郷田龍司のクーデターにより、近江連合との交渉は決裂。一方桐生は、身辺保護という名目で女刑事·狭山薫に逮捕されてしまった。最初は元極道である桐生を忌み嫌う狭山だったが、両親のいない哀しさを知る者同士、2人は徐々に惹かれあっていく。そんななか、かつて東城会に壊滅させられたジングォン派の生き残りにより、復讐劇の幕が切って落とされる。

●唯一孤高の“龍”の座をかけた戦い

龍司との決着をつけるべく、決戦の地に向かう桐生。だが彼の前に現れたのは、死んだはずの寺田だった。ジングォン派の生き残りとして、時限爆弾で桐生を殺そうとする寺田。だがそこに黒幕である高島遼が現れたことで事態は一変。最後は爆弾の秒読みが始まるなか、狭山の目の前で、桐生と龍司の男の意地をかけた激闘が繰り広げられる。

2007▶2009

●沖縄での平穏な日々

近江連合との抗争後、桐生は遥とともに神室町を離れ、沖縄で養護施設アサガオを運営。平穏な暮らしを送っていた。だが突如、基地拡大とリゾート開発計画による土地買収問題が発生。土地の所有者である琉道一家に立ち退きを迫られる。だが堂島大吾の働きかけもあり、ひとまず事態は収束する。

●謎の男が堂島大吾を襲撃

それから1年後。琉道一家の組長、さらに大吾が謎の男に銃撃される。謎の男は、亡くなった風間新太郎に瓜二つ。そのことに衝撃を受けた桐生は、事件の真相を確かめるべく神室町へ。そこでは東城会の内部抗争が激化しており、桐生も争いに巻き込まれる。

●風間譲二とともにブラックマンデーと対決

幹部たちの襲撃を退けた桐生は、防衛大臣・田宮隆造の話から、謎の男が風間新太郎の実弟と知る。さらに武器密輸集団ブラックマンデーの存在も明らかに。基地拡大計画はブラックマンデーを誘い出すための罠だった。そして桐生は、ブラックマンデーの野望を阻止するべく、彼らと共謀していた峯義孝のもとへ。死闘の上、峯を倒す桐生。過ちを悔いた峯は、ブラックマンデーのトップ・アンドレ・リチャードソンを羽交い絞めにし、ビルから落下する。

そして 2010年3月…『龍が如く4』へと伝説はつながる

数々の死線を乗り越えてきた桐生。その物語は『4』へと続くが、これまでの出来事と関連するエピソードはあるのだろうか。また、シリーズ作を通して登場する人物の動向も気になるところだ。

桐生と遥 アサガオのみんなは……？

『4』でも沖縄で桐生と暮らしている遥。お姉さんとして、あいかわらずアサガオの子供たちの面倒を見ているようだ。中学生となった遥の、思春期独特の複雑な感情も見どころ。

●真島とのバトルはある？

協力者ではあるものの、毎回桐生と拳を交える真島。冴島とのバトルに関しては画面写真が明らかになっているが、桐生とのバトルは？ ファンとしてはやはり今回も戦ってみたいものだが……。

●伊達の仕事ぶりと家族

縁の下の力持ち的な存在として桐生をサポートし続ける伊達。新聞記者としての働きぶりは？ また『4』のサブストーリーでは、娘の沙耶が再登場。家族との生活の様子も見られるのだろうか。

2005

＜東城会＞



風間新太郎 桐生の本当の両親を殺したのは風間だった。その罪ほろぼしのために桐生を育てた彼は、最後に遥を守るため盾となり、桐生に真実を告げて息を引き取る。



真島吾朗 遥を誘拐するが、その目的は組のためというよりも、最強の男・桐生と戦うためだった。彼らは2度戦うことになるが、いずれも桐生が勝利する。



寺田行雄 五代目・近江連合本部長。自分を救ってくれた風間のために、神宮を討つべく動く。その後桐生に認められ、東城会五代目会長に就任するが……。

＜その他＞



伊達真 世良殺しの犯人を逮捕し、一課に返り咲こうとする。しかし、桐生の男気あふれる姿に心打たれ、最後は刑事ではなく相棒として全力で桐生に協力する。



遥 9歳にして、母親を捜しに単身神室町へやってくる。両親の死のあとは、生きる希望を失いかけた桐生の心の支えとなり、ともに暮らすことに。



秋山駿 ミレニアムタワーの爆発とともに、神室町の街に舞った100億円。その金を拾い集めた秋山は、それをきっかけにホームレス生活からはい上がることに。

2006

＜東城会＞



堂島大吾 30歳。堂島宗兵の死後は自堕落な生活を送っていたが、桐生に説得され、東城会の再建を誓う。



寺田行雄 風間に受けた恩を忘れていなかった寺田。復讐のために仕掛けた爆弾は、実は……。

＜その他＞



郷田龍司 実は瓦が20数年前に助けた、ジングォン派のボスの息子。最後は妹である狭山に見取られて力尽きる。



狭山薫 自分の出生を探るうち、瓦が父親だと知る。桐生と深い絆で結ばれるものの、事件後はアメリカに転勤。



瓦次郎 警視庁公安部外事二課の刑事。娘である薫をジングォン派から守るため、組織の動向を監視していた。



真島吾朗 寺田の考えに反対し、東城会を離反。建設会社・真島組を設立する一方、賽の河原を牛耳る。



伊達真 2005年の事件後、警察を辞職。一般人として生活していたが、後輩の依頼で元相棒の瓦の捜査に協力。



遥 桐生をおびき寄せるために、再び誘拐されるが救出される。芸能界にスカウトされそうになる場面も。

2007▶2009

＜東城会＞



堂島大吾 東城会六代目会長になり、風格が出てきた。銃弾を受けて意識不明になっていたが、その後復活。



浜崎豪 浜崎組組長。蛇華と手を組み、勢力拡大を目論むが、桐生に阻止される。最後に桐生を襲い、一矢報いる。



真島吾朗 桐生の頼みを聞き入れ、東城会に復帰。大吾銃撃後は静観を続けるも、桐生のピンチには救出に駆けつける。



神田強 錦山組三代目組長。初代の恨みをはらすべく桐生を襲うが、逆に返り討ちにある。無類の女好き。



峯義孝 白峯会会長で最後の敵。孤児時代の貧しさから抜け出すために金に執着。道を誤った悲しい人物。

＜その他＞



劉家龍 浜崎に裏で協力していたが、本当の目的は桐生への復讐。だが、戦いに敗れて死亡。享年51歳。



伊達真 『2』の事件後、京浜新聞社社会部の記者となる。年下の上司・若造を使い、桐生に情報を提供する。



遥 アサガオの子供たちにとっての姉のような存在。桐生が事件解決に奔走中、アサガオの留守を守る。

ヒマワリ

桐生が育った養護施設

ヒマワリは、自分が親を殺害したことで孤児になってしまった子供たちのために、風間新太郎が私財を投じて設立した養護施設。桐生や錦山彰、澤村由美が子供時代を過ごした。

ジングォン派

韓国の地下組織

韓国マフィアの一派。1980年初頭から神室町で、略奪や暴行など、傍若無人な行いが目立ち始める。それを目障りとした堂島宗兵の命令で、嶋野と風間新太郎により壊滅に追い込まれた。『2』では生き残りにより、東城会への復讐が実行される。

蛇華（じゃか）

中国マフィア

横浜の中華街を根城にする中国マフィア。東城会の浜崎組と結託するなど、金のためならどんなことでもする。日本支部総統は劉家龍（ラウ・カーロン）。

近江連合

関西を束ねる極道組織

「近江四天王」と呼ばれる強力な大幹部達を中心に、堅い結束を誇る関西の一大極道組織。直系団体は120、構成員3万5千人。東城会をしのぐほどの力を持っていたが、『2』の事件によって会長や近江四天王が次々と亡くなり、現在はかつての勢いはないようだ。

アサガオ

桐生の養護施設

桐生が暮らしたヒマワリと縁の深い、沖縄の養護施設。経営者が亡くなり、面倒を見る人間がいなくなったため桐生が管理することになった。『3』では、桐生と遥と8人の子供たちが共同生活を送っていた。

琉道一家

地元を愛する沖縄の極道

名嘉原茂を組長とする沖縄の極道。地元を誰よりも愛し、義理人情あふれる昔気質の極道で、市場や商店街の人々などに慕われている。ちなみに沖縄には、東城会の五次団体である玉城組という組織も存在する。

『4』にも再登場する(?) 地名を確認！

舞台となる神室町はシリーズ作ごとに変化しているが、変わらない施設も多い。『4』に備えて主要施設を再確認！

セレナ（ニューセレナ）

桐生や錦山彰がなじみにしていたラウンジ。同じビルに秋山のスカイファイナンスがあるが、今作でも登場するのか？

スターダスト

桐生の協力者・一輝が経営する、神室町No.1ホストクラブ。

ミレニアムタワー

神室町の中央にそびえたつ超高層ビル。屋上が爆破されたり、マシンガンの一斉掃射を浴びたりと、悲惨なことになりやすい。風間組の事務所はここにあった。

賽の河原

神室町の北東にある西公園の別名。地下にカジノや闘技場など、お金持ちが楽しむ秘密の娯楽施設が広がっている。

神室町ヒルズ

西公園に建設中の超高層ビル。建設が中断していたが、『4』ではいよいよ完成する？

▼賽の河原の地下。地下とは思えない、きらびやかな世界が‼



完全永久保存版

『龍が如く』シリーズ登場人物解説100選

神宮京平（じんぐうきょうへい）①
金と権力に溺れ、実の娘まで殺そうとした政治家。消えた100億の本当の持ち主でもある。最期は錦山のケジメに巻き込まれ爆死。

新崎英輝（しんざきひでき）③
「神速の刃」の異名を持つ復讐者のナンバー2。普段は「EDEN」としてミレニアムタワー前で弾き語りを行っていた。動きが素早い強敵なうえ、荒瀬と一緒に出るのは反則!

新藤浩二（しんどうこうじ）①②
桐生を狙う刺客として1作目にも1度だけ登場。多くのユーザーに死亡（または服役）したと思わせておいて、『2』では出世して二代目錦山組組長として現れた。表情や行動からは、陰湿なストーカーにしか見えないのだが……。

鈴木善伸（すずきよしのぶ）③
沖縄のリゾート開発を推進し、玉城組や白峯会に土地買収を依頼した国土交通大臣。重要人物かと思われたが、出番は少なかった。

須藤純一（すどうじゅんいち）①②③
神室署捜査一課課長で、かつては伊達の部下だった。『2』で四課に左遷となるが、近江連合の抗争事件と警察内部の不祥事についての口封じのために昇進し、一課へ戻ることに。

世良勝（せらまさる）①
東城会三代目会長。東城会から100億円が盗まれた数日後に暗殺された。

千石虎之介（せんごくとらのすけ）②
近江連合直参・千石組組長。近江連合内部で一番の資金力を持ち、蒼天堀に住む人なら誰もが知っている「大阪の城」を築城した。普段、ハリボテの下に本当の城を隠しているのはイタズラされないためなのか？　ペットの虎2匹にしっかりと命令できているところも不思議だ。

た

太一（たいち）③
プロレス好きなアサガオの子供。意外と身軽で、屋根に登って隠れたりもする。ヤンマガを読んでいるらしいが、どの漫画が好きなのかな～。やっぱり「カ●ジ」だよね～。

タカシ①②
花屋の息子だが本人はそれを知らない。「がんばって京香を幸せにする」と誓うが、なかなか仕事が長続きしない。花屋に京香の秘密を教えてもらって改心し、真面目に働くことを宣言。

高島遼（たかしまりょう）②
近江連合直参近江高島会会長。近江連合の頭脳で、会長からの信頼も厚い。実は東城会と近江連合の抗争事件を仕組んだ黒幕だった。

伊達真（だてまこと）①②③
1作目は警視庁組織犯罪対策四課の刑事、『2』は元刑事、『3』は新聞記者として登場。東城会に追われていた桐生を車に乗せて逃がしたり、逮捕された桐生を脱獄させたりなど、警察という立場を超えて桐生を手助けした。まだまだ新聞記者歴は短いが、特異な経歴のためか田宮大臣にまで名が知れ渡っていた。

田中シンジ（たなかしんじ）①
東城会直系錦山組の舎弟頭。桐生に憧れて堂島組に入り、そのときから桐生の忠実な舎弟に。……もし彼が生きていたら、力也のことはどう思ったのか？　嫉妬しちゃったかな？

玉城鉄生（たましろてつお）③
東城会の五次団体に位置する極道組織・玉城組の組長。卑劣な手段で琉道一家と桐生を狙うが敗北し、風間譲二に射殺された。

田宮隆造（たみやりゅうぞう）③
沖縄の基地拡大法案を成立させようとする防衛大臣。しかしそれはフェイクで、真の狙いはCIAと協力してブラックマンデーをおびき寄せ、壊滅させることだった。渋い声も魅力。

ちぃねこ②③
UFOキャッチャーの景品で、「あお」「あめしょ」「とら」「みけ」の4種類。

椿姫彩夏（つばきあやか）③
「ラブインハート」でバイトをしているセラピスト。オイルマッサージ中は彼女のセクシーな姿を拝める。サブストーリー「俺のこと?」で、昔は男だったことを桐生に告白した。

寺田行雄（てらだゆきお）①②
1作目では近江連合の人間、『2』では東城会五代目会長として登場。実はジングォン派の生き残りで東城会への復讐を狙っていたが、同時に風間への恩義も忘れることはなかった。最後は高島に殺される。立派な二重アゴが印象的。

堂島宗兵（どうじまそうへい）①②
元・東城会直系堂島組組長。ゲーム内の人物紹介では「先を読む洞察力や戦略に長ける」と書かれていたが、ユーザー視点では「この人さえいなければ、1作目の事件も『2』の事件も起こらなかったのでは？」と思われがち。

堂島大吾（どうじまだいご）②③
堂島宗兵の息子。自堕落な生活を送っていたが、『3』では東城会六代目会長となり東城会を立て直すために奔走し、沖縄の土地買収問題でCIAと対立。銃撃されてずっと意識不明の重体だったが、終盤で無事に意識を取り戻した。

堂島弥生（どうじまやよい）①②
堂島宗兵の妻。1作目ではサブストーリーのみの登場で、プレイヤーによっては存在すら気付かれなかった。『2』では東城会五代目会長代行になり、一気に出番が増加。「極妻」の岩下志麻を思わせ、再登場を望むファンも多い?

當眞昌洋（とうましょうよう）③
沖縄生まれの、田宮の秘書。風間譲二に殺されそうになるが桐生に救われた。

ドクター南田（どくたーみなみだ）③
IF7の開発者。天才だから初対面の相手に「10万払え」とか言っちゃう。

な

名嘉原茂（なかはらしげる）③
琉道一家組長で、桐生と兄弟の盃を交わす。昔気質の極道で義理人情に厚い。角を持って闘牛を投げ飛ばすなど、力也と幹夫が尊敬するだけのことはある。

殴ってみろ屋（なぐってみろや）②③
殴られたら賞金を払う商売をしている。「古牧流・捌き討ち」なら楽勝。

夏実（なつみ）③
神室町のショーパブで働く、力也の幼馴染。力也を利用していたが、力也は全部わかっていた。「迎えに行く」の約束が切ない……。

錦山彰（にしきやまあきら）①
桐生とともに養護施設「ヒマワリ」で育った唯一無二の親友。堂島殺害後は東城会の会長となるべく暗躍するが、出所した桐生と戦い敗北。最期は桐生と遥と由美を守るため、黒幕だった神宮を命がけで倒した。桐生と直接戦ったのは本編中では1度だけで少々寂しい気も?

二代目彫（にだいめうたぼり）①③
龍神会館にいる、桐生と錦山の刺青を彫った彫師。力也の男気を認め、目の入（↘）っていなかった彼の背のハブに目を彫ってくれた。

は

ニューセレナのママ③
神室町のスナック「ニューセレナ」のママ。月島という男に刑事だった夫を殺された過去に囚われていたが、再度現れた月島を伊達が倒したことで過去を清算できそうだ。

長谷部（はせべ）③
三代目錦山組若頭で、組一番の危険人物。「スターダスト」を事務所にしようと一輝たちに迫るが、駆けつけた桐生に成敗された。

浜崎豪（はまざきごう）③
東城会若頭補佐。直系浜崎組組長。通称・ハマの帝王。裏でかなり暗躍していたが、劉家龍が死んだことで蛇華の支援を失い、組は壊滅。最後に桐生の前に現れた浜崎の叫びには考えさせられる部分も多かった。なおダウンロードコンテンツでは、彼と戦うことが可能だ。

林弘（はやしひろし）①②
1作目では近江連合の幹部として、『2』では郷龍会の刺客として桐生を襲う。両作品とも物語の中盤に登場し、壁として立ちはだかった。縦長の顔も含めて意外とファンが多い。

平田（ひらた）①③
悪徳消費者金融「ピースファイナンス」の社長。刑務所に入る前の桐生が最後に取り立てた相手でもある。家族に借金を残して消息を絶っていたが、『3』で息子と再会。和解する。

別所勉（べっしょつとむ）②
府警四課の課長で狭山の上司。通称「マムシの別所」。26年前に起きたジングォン派と堂島組の抗争事件を、瓦とともに担当した。

ポチタロ①②
遥が出会った捨て犬。不良たちにいじめられているところを桐生と遥が助け出した。その後も遥と行動していたが、桐生と遥が神室町から離れる際に別れてしまったらしい。『2』ではホームレスたちにかわいがられながら過ごしている。

ボブ宇都宮（ぼぶうつのみや）②③
ピエロ風な怪しい人物で狭山の友人。狭山からのプレゼントを届けてくれたり、鬼ごっこに付き合ったりしてくれる。無表情で怖い。

ま

真島吾朗（まじまごろう）①②③
元・東城会直系嶋野組若頭で、同時に元・嶋野組内真島組の組長。1作目ではテンションの高い喋り方や、トラックでソープランド桃源郷に突っ込む大胆な行動、真島独自の考え方などさまざまなものが混ざり合って圧倒的な存在感を示した。『2』でも桐生との約束を守って神室町を守る、爆弾を解除するなど大活躍。『3』では桐生の願いを聞き入れて大吾を支えることに。「桐生ちゃ～ん」という真島独特の呼び声を聞き、彼のファンになるユーザーがまだまだ続出中らしい。

マック・シノヅカ③
「サイコーノイチマイ」を追い求め、世界中を旅する写真家。天啓、チェイスバトルといった『3』の新要素を教えてくれる。日本語は彼女から教わっているようだ。ウラヤマシー。

マメ③
泉がキッカケを作り、アサガオで飼うことになった子犬。賢いのか、すぐに「おすわり」や「おまわり」を覚える。あと、足が速すぎ。

満腹チェイサー（まんぷくちぇいさー）③
「食い逃げは男のロマン」とのたまい、金があるのに実行する迷惑な太った男。食い逃げのしすぎで、最後には痩せた姿で登場する。

幹夫の父親（みきおのちちおや）③
琉球街の「うまちー」を経営。幹夫が極道になることに反対していたが、店の地上げ騒動をとおして幹夫と和解することができた。

ミチル③
助けてくれた桐生に惚れ、猛スピードで追いかけて来るオカマ。結局ケンカしていた彼氏（おなべ）と仲直りして、桐生はセーフ。

三雄（みつお）③
アサガオの子供で、アメリカと日本のハーフ。一緒に暮らす理緒奈のことが好き。やけどを気にする彼女に言ったセリフに泣いた。

美月ちゃん（みづきちゃん）①②③
桐生が探していた美月と同名のキャバ嬢。秋元から総額1億円以上貢がれているが、その理由は秋元がマヌケなのか、美月ちゃんが魅力的なのか?　強烈なビジュアルに加えて『3』では秋元を投げ飛ばす怪力も見せた。まさに怪物。

峯義孝（みねよしたか）③
東城会若頭補佐。直系白峯会会長。幼少時代に孤児であることと貧しさのせいでさまざまな苦労をする。その悲惨な境遇から脱するために努力して成り上がり、金を集め続けた。大吾を慕う想いは本物だったが、桐生に敗れ、意識不明の彼を見限り殺害を決意。しかし桐生に敗れ、意識を取り戻した大吾を見て自分の過ちに気付いた峯は、リチャードソンを道連れに屋上から飛び降り、ケジメをつけた。

村井（むらい）②
本名を朴会宗（パク・フェジョン）という、ジングォン派の生き残り。大阪新星町の「桂馬」で将棋を打っていた。桐生と薫に真実を話している最中に襲撃され、死亡する。

や

ユウヤ①②③
「スターダスト」のホスト。桐生と初めて会ったとき、店に因縁をつけにきたヤクザと思いケンカをふっかけた。そのころから考えると伊達の言うとおり、『2』では本当に店長らしくなったと思う。『3』では店を想うあまり一輝と対立するが、すぐに誤解は解けて絆をさらに深めた。

与那城尚二（よなしろしょうじ）③
言葉遣いと髪型が印象的なウエポンマスタァ。闘技場でも対戦することができる。

四代目風彫（よんだいめかざぼり）②
郷田龍司の刺青を彫った、蒼天堀の彫師。2人の弟子がいる。

ら

劉家龍（らう・かーろん）①③
目的のためには手段を選ばない中国系マフィア「蛇華」の日本支部総統。遥を誘拐したが、救出にきた桐生と戦いあっけなく壊滅。と思ったら『3』で復活。再度桐生に敗れたあと、風間譲二にトドメを刺された。シロ婆は彼の師匠。

理緒奈（りおな）③
アサガオの子供。流行やオシャレに興味津々。やけどの痕を気にしていたが、三雄に励まされてコンプレックスを克服する。

麗奈（れいな）①
桐生と親しい人物のなかで最初に殺された、「セレナ」のママ。彼女が荒瀬に殺される場面は非常に悲しく、とても印象的だった。

わ

若造（わかぞう）③
京浜新聞社の社会部デスクで、伊達の上司……なのだが、年下のため伊達にさんざんこき使われている。「喫茶アルプス」で起こった6年前の殺人事件の真相を桐生に暴いてもらい、無実の人間を救うことに成功した。

『龍が如く』シリーズには、チョイ役まで含めると軽く150人近くの人物が登場している。ここではそのなかから、編集部が厳選した100人（一部動物含む）の解説を一挙公開（右ページ右上からスタート）。①は『龍が如く』、②は『2』、③は『3』に登場していることを意味する。なお年代記同様、かなりのネタバレあり！

あ

赤坂議員（あかさかぎいん）③
ゴルフが好きな琉球街の市議会議員。道義を重んじる、立派な人物だった。

秋元くん（あきもとくん）①②③
美月ちゃんに振り回され続ける男。生き別れの兄妹と言われ、すぐに信じる彼の純粋さは天然記念物モノ。『3』の最後で2人の気持ちは通じ合ったようだ。余談だが『見参！』にも秋元小次郎として登場している。

アケミ①
シンジと結婚の約束をしていた女性で、高級ソープランド「桃源郷」のナンバーワン。タバコを吸うしぐさが色っぽい。

亜門丈（あもんじょう）①②③
ゲームを遊び尽くした人の前にだけ現れる伝説の男。異常な体力とさまざまな攻撃方法に苦しめられた人も多いハズ。『2』では亜門一族も登場。『4』になったら分身とかするかも？

綾子（あやこ）③
アサガオ内では遥の次に年長者。面倒見もよいが、悩みを相談できずにストレスを溜め込むことがある。足の速さが超人的。

新垣幹夫（あらがきみきお）③
琉道一家若衆で力也の舎弟。まだ半人前だが、公設市場の人々からはかわいがられている。玉城組によるアサガオ襲撃の際、命がけで犬小屋を守ろうとする男気を見せた。父親とも和解。

荒木さやか（あらきさやか）③
夜の女王の異名を持つ伝説のキャバ嬢。伝説すぎて、会うことすら難しい。

荒瀬和人（あらせかずと）①③
1作目では東城会直系錦山組若中だったが、桐生に敗北し姿を消す。『3』で再び登場し、派手な服装と強さで印象深い。『3』で再び登場し、復讐者の首領として桐生の前に立ちはだかる。

アンドレ・リチャードソン③
国際的な武器密輸組織「ブラックマンデー」のトップ。自らCIA内部に潜り込み、新型の弾道ミサイル防衛システムの技術を得るため、基地拡大法案を通させようとする。最期は峯とともに屋上から落下していった。

イ・リュウジョン②③
おばさま達から絶大な人気を集める韓流スター。『2』で桐生に神室町をガイドしてもらった恩を忘れていない。『3』では戦う姿も。

泉（いずみ）③
アサガオで最年少の少女。捨て犬だったマメを飼っていて、いつも一緒にいる。

伊吹（いぶき）③
柏木によって設立された、元極道を社会復帰させる組織「堅生会」の代表。

F-Cupのマイ（えふかっぷのまい）①
チンピラに絡まれていた女性。じつはチンピラと共犯で、助けた男にお礼と称して睡眠薬入りの酒を飲ませて身ぐるみをはいでいた。その見事なボディでユーザーのハートも鷲掴み！

柄本（えもと）①②③
神室町で診療所を開いている医師。治療費を受け取らず、誰でも平等に治療する。

エリ③
アサガオの子供。綾子のお小遣いを盗ってしまうが、反省して仲直りした。

か

風間譲二（かざまじょうじ）③
風間新太郎の実弟で田宮の親友。CIAの諜報員で、田宮と協力してブラック（↗）マンデー壊滅のために動いていた。桐生と対決後は、神室町へ向かう桐生に戦闘機を手配してくれる。戦闘機はとても速いので、最終決戦前にもう一度沖縄へ戻ることもできちゃうぞ！

風間新太郎（かざましんたろう）①②
東城会直系風間組組長。“東城会イチの殺し屋”と呼ばれ敵に恐れられる一方、義理堅く穏健な性格から、組の内外を問わず多くの人に慕われた。瀕死の嶋野が投げた手りゅう弾から遥を守るため盾となりこの世を去る。養護施設「ヒマワリ」を私財で作り、神室町の医者・柄本に資金援助を行うなど、数々の慈善事業も行っていた。

柏木修（かしわぎおさむ）①②③
1作目では風間組若頭として、嶋野組に襲われた風間と桐生を助ける。『2』では東城会直系二代目風間組組長に。『3』では東城会の内部分裂を避けようと奔走するが、組の裏切者を捜そうとした矢先にヘリの襲撃を受けて命を落とす。「すごく冷麺が好きだった」とは桐生のセリフだが、あの場面で言うことじゃないよね～。

一輝（かずき）①②③
神室町イチのホストクラブ「スターダスト」のオーナーで、品行方正で礼儀正しく非の打ちどころがない人物。『2』では監禁され、ジングォン派のメンバーが一輝に成りすましていた。『3』では二号店出店話で一時ユウヤと対立するが、問題解決後はさらに絆が深まったようだ。

上山兄弟（かみやまきょうだい）②③
小太りで、どもりながら喋るのが特徴の武器商人。弟の蓮次は神室町に、兄の蓮太は琉球街で店を開いている。弟は『2』にも登場。闘技場ではコロコロ転がる上山蓮次が見られる。

瓦次郎（かわらじろう）②
公安部外事2課の刑事。過去に不法入国者への発砲を幾度となく繰り返し、それが原因で殺人刑事と陰口を叩かれるようになる。倉橋に撃たれて致命傷を負い、薫に自分が父親であることを明かして殉職。

神田強（かんだつよし）③
東城会若頭補佐。直系錦山組三代目組長。徹底した武闘路線で二代目風間組のシマを奪って組を急成長させたが、ホテルに居るところを桐生に襲撃され、回転ベットでアンアン言わされて敗北する。桐生に逆襲するため峯を頼るが断られ、ケジメとして殺害された。

京香（きょうか）①②
跡部組組長の娘でタカシの恋人。仕事が長続きしないタカシを支えるため、彼に内緒で父親と会ってお金を借りていた。夫婦茶碗は大事にしているだろうか？

桐生一馬（きりゅうかずま）①②③
“堂島の龍”の異名を持つ、元極道。普通の人なら途中でグレるか諦めてしまいそうな人生を、人一倍の度胸と正義感で生き抜いてきた男の中の男。その一方で「社会勉強」と称して9歳の遥を賭場やカジノに連れて行ったり、カラオケでノリノリな合いの手を入れるなどお茶目な一面も。自ら進んで女性にアプローチをかけることは少ないが、自分を慕ってくる人たちはすべて受け入れる器の大きさも魅力的な41歳。しかし敵にトドメを刺さないことが多く、瀕死の敵の悪あがきで大事な人々を何度も失っているような気がしないでもない。『2』では素手で2頭の虎を倒す、人間離れした強さを見せる。『3』では養護施設を経営。料理をする桐生を微笑ましく思った人も多かっただろう。

倉橋渉（くらはしわたる）②
警視庁公安部の課長で階級は警視正。東城会と近江連合の騒動を予見していた。正体はジングォン派の生き残りで、名は池頻敏（ジ・ヨンミン）。伊達と花屋を人質にして桐生と戦うが敗北。その後、薫を撃ったため薫と瓦に射殺された。

ゲーリー・バスター・ホームズ①②
桐生が来る前までは、賽の河原の地下闘技場で3年間無敗を誇った元チャンピオン。日本語にまだ慣れていないのかワザとなのかはわからないが「腹上死」と「安楽死」を混同。

宏次（こうじ）③
スポーツが大好きなアサガオの子供。誰とでもすぐに友人になれる。

郷田仁（ごうだじん）②
五代目近江連合会長。大方の予想を裏切って、とても穏やかな人格者だった。物語終盤、抗争事件の黒幕だった高島に射殺される。

郷田龍司（ごうだりゅうじ）②
近江連合直参の郷龍会二代目会長。郷龍会を率いて近江連合にクーデターを仕掛け、同時に神室町の覇権も狙う。周囲は「関西の龍」と呼ぶが本人はそう呼ばれるのが嫌いなようで、そう呼んだ舎弟を酒瓶で思いきり殴っていた。その反面、寺田の葬儀の3日後までは抗争をしかけなかったり、子供を助けたりと義理に厚い面も。高島の銃撃で傷ついたあとに桐生と死闘を演じ、力尽きた。

古牧宗太郎（こまきそうたろう）①②③
神室町に住む伝説の格闘家で、年齢は70歳を遥かに超える。困難に立ち向かう桐生に古牧流の技を伝授。地下闘技場にも出場する。

殺し屋コータロー（ころしやこーたろー）③
復讐者の1人。驚くと方言が出たり、ネットを楽しんでいたり、うっかり牢屋に閉じ込められたりしていたカワイイヤツ。仕事を見つけ、最後には堅生会本部から出て行った。桐生に言った「お前、コックかなんかだろ？」は名言。

権田原組長（ごんだわらくみちょう）②
赤ちゃんプレイが好きな組長。悪人ではないが、周りにも赤ちゃんプレイを勧める困った人。断ると襲ってくるから始末におえない。

さ

サイの花屋（さいのはなや）①②③
1作目では「賽の河原」を仕切り、『2』では監視カメラで判明した街の情報を提供する会社を立ち上げた。大量にある映像のなかから目的の場面を見つけることに関して、花屋の右に出る者はいないだろう。「ウォーリーを探せ」も得意なハズ。『3』ではちょっと影が薄かったかな？

咲（さき）③
父の自殺が原因で喋れなくなった少女。借金を取り立てに行った名嘉原が放っておけずに養女にした。闘牛に襲われそうになる名嘉原を見て、心配のあまり声が出せるようになった。

咲の母親（さきのははおや）③
咲を虐待していた母親。性格の悪さが人相にも出るのか、顔がかなり怖い。

沙耶（さや）①
伊達の娘。仕事ばかりで家庭を疎かにした父親に反抗し、スターダストに通い詰める。そこで悪徳ホストの翔太に多額の借金を背負わされそうになるが伊達と桐生の活躍で救われ、父と和解。現在は美容師の専門学校に通っているようだ。

狭山薫（さやまかおる）②③
府警の組織犯罪対策部第四課主任で“ヤクザ狩りの女”と称される、やり手の（↗）女刑事。ヤクザが相手でも一歩も引かずに戦う度胸の持ち主。ただ、いくら度胸があるといっても結婚前の娘が男（桐生）に下着を買ってこさせたうえ、バスタオル1枚で姿を現わすのはいかがなものか？『3』の冒頭でアメリカへ飛び、その後は人物紹介で近況が更新されるのみ。「現地警察の金髪美男子に食事に誘われ、高級レストランで食事中」……桐生ちゃ～ん、連絡したほうがいいんじゃない？

狭山民世（さやまたみよ）②
蒼天堀のスナック「葵」のママで、薫の育ての親。

澤村遥（さわむらはるか）①②③
由美を探していた桐生が出会った少女。その後は現在まで桐生とともに暮らしている。『2』では天性の才能を芸能プロの社長に見出されてスカウトされたが、芸能界には興味がないようで自ら断った。『3』では桐生と一緒にアサガオを切り盛りする頼もしさを見せるが、おねだり癖は昔よりもパワーアップ。最終的には「公園のおじさんに3000万円あげて」といった驚愕のおねだりも。いろいろな意味で将来が気になる少女である。

澤村由美（さわむらゆみ）①
桐生と錦山の親友であり、最愛の人。桐生と錦山が拠点とする神室町の高級クラブ「セレナ」でホステスとして働いていた。堂島宗兵殺害事件後は風間の手引きで整形を行い、美月として生きる。最後の最後で桐生と10年ぶりの再会を果たすも、神宮の凶弾から桐生を守って息絶えた。

嶋野太（しまのふとし）①
東城会直系嶋野組組長。嶋野組は超武闘派集団で、穏健派の風間組とは犬猿の仲だった。東城会の跡目を狙って桐生と戦うが敗北。最期に手りゅう弾を投げて風間を道連れにした。

島袋力也（しまぶくろりきや）③
琉道一家若頭。“ステゴロのハブ”の異名を持つ熱い男。最初は桐生と敵対するが、強さと男気に惚れて兄貴と慕うようになる。ホテルで桐生とカップルのふりをするコミカルなシーンや、幼馴染の夏実をかばうシリアスなシーンなど、さまざまな表情を見せた魅力あふれるキャラ。藤原竜也氏の名演は必聴。

ジャッカル八木沢（じゃっかるやぎさわ）①
八百長試合を強要されていたが、桐生に助けられたプロボクサー。当時9歳の遥がボクシング好きで、彼のファンということに驚愕。

囚人番号1356（しゅうじんばんごう1356）①
堂島殺しの罪で服役中の桐生に送り込まれた刺客。記念すべき最初のボスキャラ。

翔太（しょうた）①
「スターダスト」のホスト。金融業者と結託して女性客を借金漬けにする悪徳ホストだった。桐生たちの活躍によって成敗される。

鄭秀淵（じょん・すよん）②
ジングォン派のボスの元妻で、狭山薫と郷田龍司の母親。瓦の妻として祥子の名で暮らしていたが、ジングォン派の構成員に殺された。

志郎（しろう）③
アサガオの子供で、医者を志している。学校でいじめられていたが桐生の言葉に勇気づけられ、いじめっ子に喧嘩を挑んだ。

シロ婆（しろばあ）②
本当の名は白蓮師という、蓮家拳法の使い手。劉家龍の元師匠。東京へ遊びに来たときに桐生と知り合いになる。とにかく強い婆ちゃんで、『3』にも蓮家関係の武器が登場している。



新感覚やり込みゲー!!

常識破りのS・RPG『ディスガイア』の開発スタッフによる、ダンジョンRPGの常識破り……。それが『絶対ヒーロー改造計画』だ！　発売まで1カ月を切った今回は、新たなやり込みゲーの魅力をまとめて解説!!

史上最凶のやり込みゲー『ディスガイア』開発スタッフが放つ！

絶対ヒーロー改造計画

絶対ヒーロー改造計画

2010年3月11日発売予定　通常版:¥6,090(税込)／初回限定版:¥8,190(税込)／DL版:¥4,800(税込)

PSP		
ジャンル	RPG（ダンジョンRPG）	SF
メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
備　考	プレイ人数：1人用	育成

プレイしてわかった！ 新感覚ダンジョンRPGの魅力に迫る！

本作は、訓練施設＝ダンジョンでの戦いで新米ヒーローを鍛えるダンジョンRPG。ランダム生成式の迷宮＆1人で戦うといったダンジョンRPGの基本はそのままに、多数の独自要素をとり入れた新感覚のやり込みゲーとなっている。今回は、日本一ソフトウェアによる4コママンガとともに、業界最速のプレイレポートを掲載！　実際にプレイして判明した魅力を徹底的に紹介しよう!!

ハマる理由はコレだ！『絶対ヒーロー改造計画』の4つの絶対注目ポイント!!



やり込みゲーが好きな人なら絶対にハマる本作。その数々の理由のうち、4つをピックアップしてお届け！

POINT 1 全編"熱血ヒーロー"！

ストーリーもシステムもヒーローモノのお約束満載！

善悪が逆転(悪が正しい) していた『ディスガイア』と違い、新米ヒーローが主人公の本作は善＝正義！　しかも、ダンジョンでの戦いが人助けにつながるなど、ストーリーもシステムも"弱きを助け強きをくじく" ヒーローモノのお約束が満載！　熱い展開の連続に、キミの心もヒートアップすること間違いなしだ!!





▲ダンジョンでは、戦闘で主人公が強くなるほか、使命を果たす（＝クリアする）ことで人助けが可能！

へなちょこヒーローがダンジョンで大成長！

POINT 2 ハチャメチャなほど自由！

能力から見た目まで、なんでもカスタマイズできる！

本作の大きな魅力の1つが、非常に自由度が高いところ。ダンジョン内での行動の自由度や、装備するパーツで外見を自由に変えられる点も魅力だが、なんといっても強化に関するシステムの自由度がハンパじゃない！　人体改造で攻撃力や防御力のステータスを個別に強化できたり、装備品を合成できたり、拠点に配置する施設を選べたりと、とにかくなんでもカスタマイズできちゃうのだ！



人からモノまで、なんでもかんでも自由にカスタマイズ可能!!

POINT 3 やり込み要素のフルコース！

強化に収集、隠しボスの撃破……やり込み要素が盛りだくさん！

本作のメインディッシュともいえる、盛りだくさんのやり込み要素。主人公の育成や多彩なパーツ＝装備の収集＆強化はもちろん、簡単には突破できない特別なダンジョンや隠しボスなど、とにかく多数の要素が用意されている。やり込み好きの人はハマりすぎに要注意!?



やり込み心をくすぐるユニークな要素の数々

◀バラエティに富んだ装備の数々。集めるだけでなく合成（＝合体）することもできる。



めちゃくちゃ深いダンジョンもアリ！

▶『ディスガイア』の「アイテム界」のような、数十階構造の非常に深いダンジョンも存在。

POINT 4 まったくの新感覚！

ダンジョンRPGの常識を壊す!? 新感覚システムが目白押し!!

本作には、普通のダンジョンRPGにはないシステムが多数採用されている。例えば、通常はデメリットしかない戦闘不能にメリットが用意されていたり、ダンジョンのフロア自体がギミックになっていたり。それらにより初心者から上級者まで、誰もが新鮮な気分で楽しめる！



負ければ負けるほど強くなる!?

▶本作では戦闘不能になっても、それまでの経験に応じて能力がアップし、主人公が強くなる！



A・RPG感覚で快適に動かせる！

◀一部の行動はアナログパッドでショートカット可能。まるでA・RPGのように直感的に操作できる。

！ 電撃文庫や『ディスガイア』のキャラがコラボ参戦！



電撃文庫の人気キャラがダンジョンでも活躍！

◀インデックスがダンジョンで戦う！　当然、武器や防具を装備することも可能で、その場合は見た目がさらに変化。なお、あくまで着せ替えパーツなので、実際に戦っているのは主人公本人だ。

本作には「灼眼のシャナ」のシャナや「とある魔術の禁書目録」のインデックスなど、電撃文庫の人気キャラがコラボ参戦している。これは、主人公の外見を変える着せ替えパーツに彼女達のパーツが用意されているというもの。さらに『ディスガイア』の主人公のラハール達のパーツも存在！　ラハール達のパーツは、予約特典を使えばお手軽に入手可能なので、今からでも急いで予約だ！



ラハール達が魔界からダンジョンに出張!?

▶ラハールの着せ替えパーツもある。これは、予約特典の特製カードで挑戦できる秘密ミッションをクリアするとゲット可能。通常のプレイでは入手しにくい（不可能ではない）超レアアイテムなのだ！



▲ラハールに加えてエトナとフロンも参戦。電撃文庫もシャナをはじめ人気キャラが登場！

ほかにも多数のキャラが参戦！



予約特典のカードイラストは原田たけひと氏描き下ろし！

◀特製カードのイラストを公開！　なんと『ディスガイア』のキャラクターデザインを手がけた原田たけひと氏の描き下ろしのラハール達だ!!

絶対ヒーロー欄外計画 ①

現在判明している、本作に登場する電撃文庫のキャラは、シャナ達のほかにはホロ（狼と香辛料）、ドクロちゃん（撲殺天使ドクロちゃん）、逢坂大河（とらドラ！）、ブギーポップ（ブギーポップは笑わない）、ようこ（いぬかみっ！）、シルバー・クロウ（アクセル・ワールド）など。ほかにも全身のパーツではなく、武器や小物がパーツとして登場する作品もある。その数は、なんと約40作品！　かなりの数の作品が登場するようだ！



前代未聞のオンパレード！ストーリー＆キャラクター

ラスボス戦の直前にヒーローが死亡!?　ピンチヒッターは平凡がウリ(?)の少年!!



ヒーローがまさかの交通事故死！



▶ラスボス戦に遅刻しそうになって急いでいたピロ彦は、突進してきた車をよけられず、ひかれてしまう！



▲ラスボス戦の棄権は、ヒーローとして許されない！ピロ彦は主人公に変身ベルトを託す（押しつける？）。

変身ベルトを受け取り突然ヒーローに！

本作で描かれるのは、新米ヒーローの成長劇。主人公は、なんと通りすがりの一般人だ！　これは、本来のヒーロー"絶対勝利マケレンノジャー"の中の人である一文字ピロ彦が、最終決戦の前に主人公の目の前で事故死したせい。死ぬ直前、ピロ彦は主人公に変身ベルトを託す。主人公は平凡な少年で力が強いわけではないが、ピロ彦の頼みを無視できず、マケレンノジャーとしてラスボスに挑むことに……。



▶お人好しな主人公はピロ彦の頼みを断れず、デビュー戦でラスボスと戦うハメになる。その結果は、当然……。

ラスボス戦でヒーローデビュー!!

ゲームの流れ

新米ヒーローがいきなりラスボスに勝てるはずがない。そこで登場するのが、ヒーローの訓練施設＝ダンジョンがある裏地球。ゲームは、裏地球での特訓と表の地球でのラスボス戦を繰り返しつつ進行する。当然、最終的にラスボスに勝つことが目的！

裏地球で特訓！　特訓＝ダンジョンでの戦闘。クリアするとラスボスと戦える。当然、再特訓も可能だ。

↓

表地球でラスボス戦！　特訓後にラスボスと再戦。勝つと大団円だが負けると次の特訓（ダンジョン）が待つ。

↓

次のダンジョンへ！

CHECK　主人公の成長とともにラスボス戦も進化！

ラスボスとの戦いは、なんとも懐かしい雰囲気の演出で展開される。とはいえ、最初から最後までレトロなバトルが続くわけではない！　特訓（ダンジョンをクリア）して主人公が成長すると、それに合わせてラスボス戦も進化していく!!　つまり、新米ヒーローが真のヒーローに成長していく様子が、戦闘の演出で一目瞭然というわけだ。いったいどこまで進化するのかが気になるところ！





▲▶まるでファミコンのような戦闘が、主人公が強くなるとキレイなサイドビュー画面に！

近代的(?)なサイドビューに進化！



コイツがラスボス！

悪魔将軍・田中デスダーク

CV：矢野雅史

本作のラスボスにして最初に戦う相手。ビームや炎が得意技で、その凶悪な攻撃でこれまでに多くのヒーローを倒してきた。

『絶対ヒーロー改造計画』ってどんなお話？　作：日本一ソフトウェア





業界最速プレイレポート PART1
ダンジョンRPGアレルギーライターA（23歳／♀）の証言

ダンジョンから出ても弱くならない!　やられてもアイテムを失わない!!　ステキっ♥

えっと、いきなり大胆告白させていただきますと……あたし、ダンジョンRPGって好きじゃないんです（キッパリ）。大きな理由は、①ダンジョンから出るとレベルが1に戻る（ガンガン育てたいじゃないですか！）②やられるとアイテムがなくなる（せっかくの苦労がゼロになるなんて！）。そんなわけで、渋々このゲームを遊び始めてみると……アレ？　トータルレベルという概念があってキャラをがっつり育てられたり、装置や施設でアイテムを失わずにすんだりと、あたしの不満はあっさり解消。てへへ、勉強不足でした★　敵も自分も1ターン1行動ずつというダンジョンRPGならではのシステムに戸惑いつつ、敵の視界がわかりやすいこともあって、意外とすぐに慣れちゃいました！

視界に気をつけていればイロイロ安心！



▶敵の視界がハッキリ表示されるのが親切で◎！　視界に入らなければ、敵はこちらに気づかないので安心なのです。といいつつ、敵を倒したときの悲鳴で、別の敵に気づかれちゃうこともありますけどね（汗）。

クセモノばかりで困っちゃう？ 主人公を助けてくれる仲間達

ヒーローモノのお約束で、マケレンノジャーの正体は秘密。もちろん主人公の家族も、彼がマケレンノジャーであることは知らない。基本的にヒーローは孤独だが、主人公を後継者に選んだピロ彦や訓練施設の住人など、主人公の手助けをしてくれる＝正体を知っている人は存在する。ここでは、主人公の頼れる（？）仲間達を紹介しよう。



主人公が変身するのは絶対勝利マケレンノジャー！

主人公（絶対勝利マケレンノジャー）

力に頭脳、すべてが平凡な少年。たまたま事故現場にいあわせたことからヒーローになる。人から何か頼まれると断れない、お人好しな性格の持ち主。



◀平凡なお人好し君だが、頼まれたことは必ずやり遂げる、強い意志を持つ。



主人公の背後霊兼アドバイザー
一文字ピロ彦

CV：松風雅也

事故死した先代ヒーローで、生前は負け知らずだった。今は主人公の背後霊として、彼にイロイロとアドバイスしている。



キュートでカゲキなインストラクター
エトランゼ

CV：稲村優奈

訓練施設のインストラクターで主人公を鍛えてくれる。過去に施設を使ったピロ彦と面識がないなど、謎めいた一面を持つほか、間違った指導も多い。



防御を捨てたキケンなヒーロー
無謀刑事キケンダー

CV：河野匡泰

マケレンノジャーのライバルにして戦友。防御では敵を倒せないと、攻撃に特化したキケンでカゲキな戦い方をする。



かなりスパルタ？ マケレンノジャーの育ての親
大黒堂ノア

CV：櫻井浩美

訓練施設のスゴ腕インストラクター。ピロ彦の師匠でもある。ヒーローを限界（死ぬ寸前！）までしごいて強くするのが得意。

CHECK 裏地球での行動が表地球にも影響！

表と裏の2つの地球には同じ人物が存在し、互いに影響しあっている。そのため、訓練で使命を果たして誰かを救うと、表地球の人物にも好影響が！



コレってホントにダンジョンRPGなの？ まるでA・RPGみたいなテンポがグッド♪

さてさて、そんなこんなで気がついたら数十時間ノンストップ（さすがに休憩ははさんだけど^^;）でプレイして、エンディングまで見ちゃったあたしがいました。そしてそのまま2周目に……と、さらなる強敵を相手に終わりなきやり込みモードに突入しているわけですが、我ながらなんでこんなにハマったのか不思議です。あまりに不思議なので、その理由を考えてみたところ、たぶんテンポがよすぎるんです、このゲームって。操作は簡単だし、キチンとそのフロアにいる敵を倒していってレベルを上げていけば、苦戦することなくどんどん先に進めます。なんか、「フロアをうろついて敵を発見する」→「視界に注意しながら近づいて後ろをとる」→「すかさず攻撃！」って感じのセオリーが小気味よくて、ついつい何度も遊んじゃうんですよね。じゃあワンパターンなの？　というとそうでもなくて、風船や大砲を使って移動するようなマップギミックがたくさんあったり、アイテムを駆使して力押しでは勝てない強敵をしのいだりと、頭を使って楽しむ部分もばっちり用意されてます。いわゆる満腹度代わりのENをどうやって節約するか考えるのも、長丁場ではかなり大事ですし。というわけでゲーム自体の密度は濃いけど、中盤くらいまでのダンジョンなら、早いと10分、長くても30分くらいでクリアできちゃうから、「あと1回だけ……」のやめられない&とまらない状態に（笑）。そうそう、テンポがいい理由には、ほとんどコマンドを開く必要がなく、方向キーと◎ボタンだけで操作できちゃうこともあると思うの。例えばS・RPGだったら、移動するために「移動」→「決定」とか、攻撃するために「攻撃」→「技選択」→「決定」とか、コマンドを開いたりカーソルを移動したりする手間が生じるわけじゃないですか。このゲームでは、ある意味でリアルタイムに近い感じで主人公を直接操作できるから、ホントにテンポがいいんですよね♪　武器のバリエーションも豊富で、銃で遠くを撃ったり、槍で複数の敵を突き刺したりと、いろんな攻撃ができちゃいます。そういった部分も含めて、あたし的にはA・RPGに近い感じでちくちくと遊び続けちゃっているわけです♪

コマンドなんか開きません♪



◀移動は方向キー、通常攻撃は◎ボタンを押すだけ。アナログパッドを使えば、モノを持ち上げる、アイテム使用などのショートカットができちゃいます。

おバカ&カゲキなキャラだらけ（笑） ノリのいいお話は大好きです♥

女子的には“コイバナ”＞“熱血ヒーロー”という部分はありますが、熱血も決して嫌いじゃありません。後半までヘナチョコな主人公より、先代ヒーローのピロ彦（声が「電磁戦隊メガレンジャー」のメガブルー役をやっていた松風雅也さんというだけで、あたしは大感激です。余談ですが、「桜蘭高校ホスト部」の鳳鏡夜役もハマってましたね★）やライバルのキケンダーのほうが熱血ヒーローって感じ。思わず「男って、バカね……」と言いたくなります。で、女性キャラのエトランゼとノアのカゲキっぷりもグッジョブです。エトランゼにバットで打たれて飛んでいく主人公の姿に母性本能をくすぐられてしまったのは、あたしだけでしょうか。

ヒーローの心得も熱い！



▶物語の区切りに挿入されるミニドラマ風の「ヒーローの心得」のうさんくささが好き。松風さんの熱演にホレますね♥

コレだけは伝えたい！ テンポよく遊べて初心者でも安心のダンジョンRPG!!

絶対ヒーロー欄外計画②
本作にはさまざまな仕掛けが存在するが、なかでもユニークで大がかりなものが特殊フロアだ。これはフロア内が特殊な状態になるもので、かなり低確率で発生する。行動が制限される（2ターンに1回しか動けない）が入手経験値が増える重力部屋や、多数の敵が待ち構えているヒーロー迎撃基地、アイテムなどが使えなくなる○○禁止など、その種類はとにかく多彩。なかには装備品やお金が落ちている宝物庫も！

ダンジョンRPGの基本を押さえつつ エッジが効いたアレンジが目白押し!!





通常のRPGと違ってパーティではなく1人で戦い、主人公が1回移動や攻撃などを行うと、敵も同じように1回行動するなど、本作のゲームシステムは基本的にはオーソドックスなダンジョンRPG。ただし右記のように、基本を押さえつつも、さまざまな要素に大胆なアレンジが加えられ、ダンジョンRPGでありながらダンジョンRPGではない、新感覚のプレイが楽しめるようになっている。また、ダンジョンの最深部にボスマップがあり、そこでは仕掛けを解かなければクリアが難しい（解くまでボスを攻撃できないことも）など、本作独自の要素が多数存在する。ここでは、ユニークな基本システムや多彩なパーツ、カスタマイズによる強化など、本作ならではの要素のなかでも重要なものをピックアップして紹介しよう！

本作でも採用されているダンジョンRPGのセオリー

- ●ダンジョンは入るたびに構造が変わるランダム生成式
- ●ダンジョン内には敵だけでなく、行く手を阻むワナや仕掛けが多数存在
- ●敵と交互に行動するターン制で、主人公だけでなく敵にも視界がある
- ●移動･攻撃･特殊技の使用などでEN(満腹度)が減少。ENは肉などのアイテムで回復でき、なくなると行動するたびにHPが減少
- ●ダンジョンから出たり戦闘不能になったりするとレベル1に戻るが、それまでに上げたレベルはトータルレベルに反映されて、確実に強くなっていく
- ●戦闘不能になるとアイテムを失うが、装置や施設を利用することでアイテムを失わずにすむことがある
- ●武器や特殊技ごとに効果や攻撃範囲が異なり、複数の敵を同時に攻撃することも可能

基本 本作ならではの基本的な要素

『ディスガイア』でもおなじみのものからこれまでにないものまで、ダンジョンで行える本作ならではの基本要素を一挙に紹介！

持ち上げる＆投げる 『ディスガイア』などと同じ“投げ”システム

敵やオブジェクトを持ち上げて、好きな場所に投げられる（マップ外などは不可）システム。敵に囲まれた際など、敵を投げることで集中攻撃を受ける危険を減らせる。また、所持アイテムを投げることも可能。

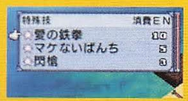




◀敵を持ち上げて……好きな場所にポイ！

特殊技（詠唱＆発動） ヒーローモノのお約束? 必殺技は事前に準備が必要!

ヒーローの必殺技を再現したのが、特殊技の「詠唱」と「発動」だ。これは、まず「詠唱」することで特殊技の準備をし、そのあと「発動」することで特殊技が使えるというもの。あらかじめ詠唱をしておき、ここぞというときにすかさず発動させよう！





◀特殊技は、使うために事前準備が必要なうえに、使用時に一定のENが必要。

アタックチャンス 敵の弱点を突くと再び行動できる!



▶属性攻撃で弱点をつき、戦闘を有利に進めよう！

アタックチャンスは、敵の弱点属性を突くことで、同じターンに再び行動できるシステム。連続攻撃するもよし、反撃を回避するために敵から離れるもよし！



ギミック ワナ以外にも多彩な仕掛けが存在

ダンジョンには、踏むと爆発する地雷のような危険なワナはもちろん、1回で一気に3マス移動できるロケットなど、便利な仕掛けも存在する。なかには、活用すると攻略に役立つものもある。なお、フロア全体が特殊な状態になる大がかりな仕掛けも用意されている。





▲▶重力部屋など、ギミックはワナだけではない。

『絶対ヒーロー改造計画』ってどんなゲーム? 作:日本一ソフトウェア





業界最速プレイレポート PART2

日本一ソフトウェアのやり込みゲーを愛する ライターB（31歳♂）の証言

主人公本人に加えて、装備品や拠点まで強化が可能! さすがは『ディスガイア』開発スタッフの最新作!!

『ディスガイア』から『ファントム』シリーズまで、日本一ソフトウェア作品はなんでもやり込んできた自分。実際に遊んでみた感触ですが、ジャンルがダンジョンRPGとなっても、やっぱりいろいろなモノを強化できる“やり込みゲー魂”は健在です。主人公はもちろん、装備品を合成して強化したり、拠点の施設のスタッフ（イノセント）を強くしたりすることも重要となります（イノセントが弱いと、ダンジョン内で合流する前にやられちゃうんで……）。イノセントは練武の洞窟でスカウトできるんですが、得意分野に合わせてどんな店に配置するか悩む部分も楽しいです。能力が高いほど、施設の質が上がって便利になるわけですから。でも、喫茶店なら女性キャラで揃えたいよなあ、妻や娘は外見で選びたいよなあ……とか、「最強」とは別の部分で拠点作りを楽しめる側面もあったりするわけで。自由度が高すぎるのも困りモノかな（笑）。

二刀流で押すべきか、防御を活用するべきか…… 敵との駆け引きの熱さも見逃せません!

ダンジョンRPGといえば、“自分1人対複数の敵”というシチュエーションも多くなり、いかに頭を使って立ち回るのかもポイントとなります。このゲームはいろいろな強化ができることもあって、ある程度は力押しもしやすいわけですが、かといってゴリ押しだけでは通じない奥深さもあります。その代表例が「特殊技」と「防御」の関係。本作では敵も自分も特殊技を使う前に「詠唱」、すなわち予備動作が入ります。いきなり攻撃されるわけではないので、「防御」

パーツ 武器・防具は能力アップがすべてじゃない

武器や防具などの各種パーツは、装備すると攻撃力や防御力がアップするだけでなく、ほかにも便利な効果がある！ ここではそんな注目ポイントをチェック！

特殊技＆特殊効果 技が使えるだけでなくおトクな特殊効果も！

武器や防具などのパーツは、装備することで特殊技が使用可能になる。遠距離攻撃や範囲攻撃など、その内容はパーツごとにさまざま。また、特殊技以外にも、右のようなおトクな特殊効果が得られる場合もある。



◀各種特殊技は強力なだけでなく、エフェクトもド派手なものが多い。

主な特殊効果の例

- ●ミニマップにフロアの地形が表示される
- ●移動時の消費ENが半減する
- ●敵の弱点が見えるようになる
- ●無機物アイテムを食べられるようになる
- ●ワナが見えるようになる

オシャレ 全5部位に装備可能で、見た目も変化！

各種パーツは、頭部、左腕、右腕、脚部、拡張の全5部位に装備することができる。当然、どこに何を装備するかはプレイヤーの自由で、左腕と右腕に武器を装備して“二刀流”にすることも可能。また、装備するとマケレンノジャーの見た目が変化するので、性能ではなく見た目を重視して装備を選択するのもアリだ！



◀▲ちょんまげなど、見た目がユニークなパーツも多い。性能と見た目、キミならどちらを重視して選ぶ？

無限の組み合わせでオシャレも楽しめる!!

強化 主人公以外もイロイロ強化可能！

とにかくなんでも強化できる！ そんな本作ならではの強化システムに迫る！

主人公 人体改造や敗北をバネにパワーアップ！

主人公は、トータルレベルに応じて能力がアップしていく。さらに人体改造で各ステータスを個別に強化できるほか、改造装置でパーツの効果（攻撃力の上昇など）をさらに上げることも可能。また、右記のトラウマを克服したときも強くなる！



◀シャドウ体（人体図）にパズル感覚でパーツを埋め込むことで、使用したパーツに対応するステータスがアップ！

主なステータス解説

- ●SAT：近距離攻撃力
- ●SDF：近距離防御力
- ●LAT：遠距離攻撃力
- ●LDF：遠距離防御力
- ●HIT：命中率
- ●SPD：すばやさ

装備品 2つの装備品を合体させて進化！

武器や防具などのパーツは、合成して強化できる。合成は施設の鍛冶屋で行うことができ、2つの装備品を1つにすることで、槍の特殊技を使える剣を生み出すといったことも可能。

施設 施設を設置して自分だけの拠点に！

ヒーローの基地である拠点も、下記のような施設を設置することでカスタマイズ可能。しかも施設は、店員も自由に配置できる。



◀施設は店として利用できるほか、ダンジョン内で主人公をサポートしてくれることも。

主な施設とその効果

- ●マイホーム：倉庫にアイテムを保管できる
- ●鍛冶屋：パーツの合成や消耗度の修復が可能
- ●闇の診療所：人体改造と改造装置の購入が可能
- ●キャラバン：ダンジョン内で拠点の機能を利用可能



まだまだあるわよ♪ ユニークな要素をピックアップ！

これまで紹介してきた要素のほかにも、本作ならではの要素はまだまだ存在する。絶対に見逃せない重要＆ユニークな要素をチェック！

防御 正面からの敵の特殊技を無効化！

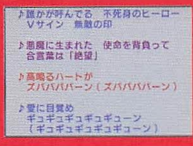
コマンドで「防御」を選ぶと、正面からの敵の特殊技のダメージがゼロに！ 側面からの場合、軽減はできるがダメージは受ける。敵の頭上の杖アイコンが特殊技を詠唱した合図。すぐにその敵の方向を向いて防御だ！



◀防御することで、正面からの特殊技については完全に無効化できる。

主題歌 装備を変更するだけで自動生成される！

本作には、ヒーローに必須の熱い主題歌も用意されている。各種パーツには歌詞や曲調のデータが登録されているので、装備を変えることで主題歌が自動生成される仕組みだ。この主題歌は主に練武の洞窟で流れる。



◀熱いものやダークなものなど、装備によって歌詞＆曲調が大きく変化!!

結界 マップ広域に影響する特殊技

結界とは、最低3個の結界石を使って、石で囲んだ範囲全体に影響を与える特殊技。非常に広い範囲のパネル（床）に対して、HPの回復効果や敵へのダメージ効果などを付加できる。うまく使えば、主人公本人が戦わずとも敵を倒しまくれるのだ。



◀結界石を設置して打ち出の小槌の特殊技を使うと、パネルが変化！

ヒーローエナジー 装置の効果がアップする“心の力”

ヒーローエナジーとは、人体改造のシャドウ体に出現する「ヒーローエネル源」から流れ出す、ヒーローの心の力。それをシャドウ体に設置できる改造装置に流し込むと、装置の効果（所持可能アイテム数の増加や攻撃力の上昇など）が大幅に強化される!!



◀赤い流れがエナジー。効果を上げたい機能を持つ装置に流し込め！

トラウマ 敗因が弱点になるが、克服すると！

トラウマは、戦闘不能になった原因が弱点になるシステム。原因が敵の場合、その敵から受けるダメージが増加する。だが、トラウマを克服する（原因が敵なら何度も倒す）と、その敵から得られる経験値が増加するメリットも！



◀うまく使えば獲得経験値にボーナスが！ 実はオトク？

を使えば被害を大幅に減らせるわけです。逆に攻撃に特化するスタイルが、両手に武器を装備して戦う二刀流。二刀流は2回攻撃になって絶大な攻撃力を誇りますが、受けるダメージが大きくなってしまい、守りが薄くなるジレンマがあるわけですね（加えて、めっちゃすごい勢いでENが減っていくデメリットも……）。それから、敵を状態異常にするアイテムの使いどころも超重要です。基本的にはほぼ確実に状態異常にできるので、敵の視界の外からアイテムを投げれば、かなり安全に立ち回れます。敵を眠らせる安眠マクラや、混乱させる混乱タライには、お世話になる機会が多いです。そのほかにも、敵の弱点属性を突くことで再行動ができるアタックチャンスや、敵を持ち上げて遠くに投げることで逃げる時間を稼ぐ戦術など、普通のダンジョンRPGにはないユニークなシステムがたくさんあります。正直なところ、戦闘システムについてはダンジョンRPGというよりも、戦略性が高いS・RPGを遊んでいるような感じですね。

二刀流サイキョー!? でもENがヤバイ!!



▲二刀流＝2回攻撃は強いけど、大ダメージを受ける、EN減少が激しいというリスクを負うことに。

ダンジョンというより遊園地（笑） ヘンテコギミックが盛りだくさん！

ダンジョン内にはいわゆる普通のワナ（丸太が飛んできたり、針の山があったり）もあるわけですが、もっとヘンテコなギミックもあります。例えば、風船を持ち上げて浮かび上がり、段差を使って徐々に高度を上げながら先に進んでいくものだったり、フロアに歩数制限があって、それを越えると崩れ落ちてしまったり……。ダンジョンごとに違うギミックが用意されているので、先に進むための謎を解いていくのも楽しみだったりします。ボス戦もユニークで、たいていの場合は力押しが通じません。ボスの攻撃を受け止めてから反撃をする必要があったり、鏡や光線でボスのバリアを壊す必要があったりと、特殊な戦い方が必要になるケースが多いのも特徴です。これまた既存のダンジョンRPGにはない、新感覚のおもしろさってヤツですね。



ダンジョン内には変なギミックがいっぱい！

◀ダンジョン攻略に必要なギミックのほか、ロケットやラジコンのコントローラが置いてあるコトも（笑）。

ファンにはおなじみ“やり込みの友” 練武の洞窟から抜け出せませーん！

熱血ストーリーが楽しめる本編も好きですが、やり込み派としては育成用特化型ダンジョン「練武の洞窟」にドハマリです。ストーリー本編のダンジョンは深くても10階層程度ですが、練武の洞窟は数十階構成。もう、歯ごたえが全然違うわけですね。トータルレベル稼ぎにはもってこいですし、敵として登場するイノセントを倒して拠点の住人としてスカウトすることもできます。ちなみに意外と熱いのが、装備品によってメロディや歌詞などが変わる「主題歌」システム。練武の洞窟は長期戦になるので、音楽が変わると気分転換になって楽しいです。女性ボーカルに変な単語を熱唱＆連呼されると、やたらテンションが上がってしまいますな♪

▶潜れば潜るほど敵のレベルも上がり、強敵もかなりの頻度で現れるので、気を抜くヒマがありません！



とにかく深い！ 潜っても潜っても終わらない！

コレだけは伝えたい！ やり込み＆強化の楽しさは史上最“驚”!!

絶対ヒーロー欄外計画③
拠点の施設の機能は、ダンジョンでも利用できる場合がある。コマンドの「施設効果」を使うと、マイホームの「愛妻弁当」や鍛冶屋の「出張修理」などが利用可能だ。またキャラバンを設置して、事前に設定した階層で合流することで、拠点の機能をダンジョン内で使うこともできる。買い物などができて便利なだけでなく、なんとその階層でダンジョンから脱出することも可能。練武の洞窟などで非常に頼りになる機能だ！



人語を話すイタチ
コッパ
人と動物の言葉を理解し、会話もできる語りイタチ。シレンとは幼い頃からの付き合いで、旅をサポートする。

世界を旅する風来人
シレン
相棒のコッパと一緒に波乱万丈の旅を続ける風来人。友人の形見である三度笠と縞合羽（しまがっぱ）に身を包む。

舞台が南の島となり、さらなる奥深さと絶妙に機能する魅力的な新要素がたっぷり追加された『風来のシレン4』。シリーズ最高峰に到達した本作に、誰もがマジでハマる！

不思議のダンジョン® 風来（ふうらい）のシレン4 神（かみ）の眼（ひとみ）と悪魔（あくま）のヘソ

不思議のダンジョン 風来のシレン 神の眼と悪魔のヘソ			
2010年2月25日発売		¥6,090(税込)	
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元：スパイク／開発元：チュンソフト	戦略
	備考	プレイ人数：1人用	

ここまで夢中にさせる要因はどこにあるのか？ マジでハマるその魅力、たっぷりどっぷりお届け！

入るたびに構造がまるっきり変わる自動生成ダンジョンを、多種多様な道具をはじめ、戦闘や戦術を駆使して奥へ進んでいく『風来のシレン4』。数多のダンジョンRPGのなかで、なぜ『風来のシレン』シリーズが最高峰と呼ばれ、最もユーザーに愛されているのか？ シリーズを支持するユーザーは、具体的にどこに夢中になるのか？ シリーズ最新作である『風来のシレン4』をプレイしたからこそリアルに実感できた「ここがハマる！＝夢中になる!!」ポイントを、今回はとことんお伝えします。また、これらをお伝えするうえで、関連するゲームシステムもピックアップ。各種システムをチェックして本作の概要を理解し、間近に迫った発売日をお待ちください。マジでおもしろいですよ、このゲーム。



◀力尽きたらお金も道具もすべて失う。緊張感抜群！



▲行動するとお腹が減るシステムも存在。今作の主な食べ物は、南の島特産のバナナ。

STORY 伝説の秘宝「ジャガーの眼」を求めて……

月影村の冒険を終え、船旅を続けていたシレンとコッパ。だが、突然の嵐により遭難してしまい、南方の孤島・カヒタン島に漂着する。浜で意識を取り戻した2人だったが、今度は島の住人に魔物と間違えられて火あぶりに!? 危機一髪、村娘のカミナに助けてもらう2人。だが、カミナ自身は魔物に加担したとして、村の神官に幽閉されてしまう。カミナの解放と引換えに「ジャガーの眼」を取ってくるよう神官に命じられた2人は、秘宝を求めて不思議のダンジョンに挑む！



▲この島に伝わる秘宝「ジャガーの眼」。ストーリーが進むと秘宝の伝承が明らかに。

『風来のシレン4』は マジでハマる!!

―プレイしたからこそわかった『風来のシレン4』に夢中になる理由―

ココがハマる！ 武器&盾の強化編



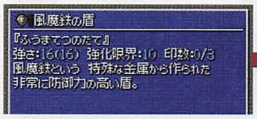
育てる&集める楽しみが満載！

シレンの強さに直結する武器や盾はとにかく種類が豊富で、なかには特殊な能力（印）を備えるものも存在する。武器＆盾の成長や合成の楽しさ、集める楽しさに注目！

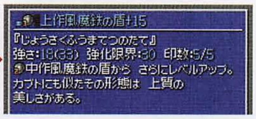
A 使い込むことで武器や盾が成長する

武器や盾を装備してたくさんのモンスターを倒すと「成長度を表すゲージ」が上がり、一定以上になると成長する。成長時は「強さ」「強化限界」「印数」というパラメータが上昇し、HP＋10などの能力（印）が新たに備わることもある。





レベル1 ▲レベル1の武器は「強さ（攻撃力）」が低く、強化もあまり行えない。



レベル3 ▲成長するとパラメータが上昇するだけでなく、名称自体も変化する。

B 武器や盾を鍛えてパワーアップ

武器や盾を鍛えて強化値をプラスにすることで（名称の右に「＋数字」が表示）、武器なら攻撃力、盾なら防御力が上昇する。鍛える方法は右のように複数あり、個々の武器や盾に設定されている強化限界まで鍛えられる。

武器や盾を鍛える主な方法

- 特定の巻物を使用する
- 鍛冶屋でお金を支払う
- 他の武器や盾と合成する

C 合成の壺を使った武器や盾の合成

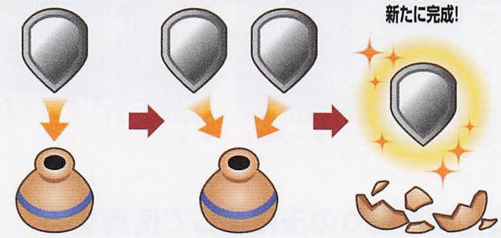
武器同士、または盾同士を合成の壺に入れて割ると、強化値と能力（印）が組み合わさったものが新たに完成する。武器や盾以外では、さまざまな効果を持つ杖も同じもの同士を合成でき、この場合、使用回数が合計される。

合成の壺による武器や盾の合成の特徴

- 最初に入れたものがベースになる
- 強化値がプラスされる
- 能力(印)がプラスされる

合成の壺で武器や盾を強化するときの流れ

1 強化したい武器や盾を入れる
2 強化値や能力(印)が優れたものを入れる
3 強化値と能力(印)が組み合わさったものが新たに完成！



ココがハマる！ 1 武器や盾のレベル上げ

シリーズで初めて追加された“武器や盾は使い込むことで成長する”システム（Aを参照）は、モンスターを倒すことに新たな意味を与えている。今までのシリーズでは、主に“ダンジョンの奥へ進むために”モンスターを倒していたが、今作では“武器や盾を育てるために”という新たな目的が加わり、ダンジョン探索のおもしろさが大きく増しているのだ。また、武器や盾が成長したとき、どれだけパラメータが上がるのか、どのような能力（印）が備わるのかが事前にわからないため、探索しているうちに次の成長が待ち遠しくなり、モンスターを倒すことだけに没頭することもしばしば。さらに、武器や盾の説明文にも気になる要素があり、例えば、特に名称に特徴のない武器や盾でも、説明文に「名のある刀工の銘が刻まれた～」や「古くから伝わる～」といった一文があれば、「ひょっとしたら、この武器はスゴい性能のものに化けるのでは？」とついつい期待してしまう。そして予想どおりというべきか、こうした期待感満載の説明文とレベルアップは巧妙に連結していることがあり、強くなると予想したものを実際に育てた結果、最終的に思いもよらない能力（印）が備わったりしたら、喜びはひとしおだ。「育ててみなければわからない」。このキーワードが、武器や盾を育てる意欲を喚起させ、モンスターを倒すべくプレイヤーをダンジョンへと導く。何度もダンジョンに潜るうちに、1つの武器を育て切って、それが最強の武器にならないことはよくある。だが、それもムダにはならない。なぜなら、もっと強い武器と合成する際の材料として活用でき、場合によっては、愛着という名の自分だけのパラメータが心の中に芽生えたりする。こうして、武器や盾を育てる熱中性は終わりなく続いていくことになる。

そもそも、武器や盾を育てることに関しては、シレン自身のレベルアップとは異なり、力尽きるなどしてそのものを失わない限り、強さは維持される。武器や盾の成長はもとより、鍛冶屋で鍛える（Bを参照）なども駆使して強化していかないと、強力なモンスターが待ち受けるダンジョン奥深くへ行くことは難しい。武器や盾を強化することは、楽しみと同時に重要な要素ともいえる。

ココがハマる！ 2 能力（印）を集めて組み合わせる

武器や盾の能力（印）は、「元々備わっている」「成長によって備わる」「合成によって付属させる」といういずれかによって、武器や盾に存在することになる。「受けたダメージを跳ね返す」や「モンスターからお金を盗まれなくなる」など、能力（印）の種類は多種多様。しかも、大半が特定の武器や盾にしか備わっていないため、いろいろな能力（印）を求めて武器や盾を集めることも、ダンジョン探索に夢中になる要因の1つとなるのだ。さまざまな苦難を乗り越えてダンジョンの奥深くまで潜り、珍しい能力（印）が備わった武器や盾を手に入れたり、能力（印）が備わるまで何種類もの武器や盾を育てたりして、能力（印）の種類を増やしていく。こうして集めた武器や盾の能力（印）を見比べながら、「これとこれを合成の壺で組み合わせれば、あのダンジョンに出てくるモンスターに対抗できるのでは？」とか、「この2つを組み合わせれば、最強の武器が完成するはず！」とか、いろいろ考えていくと、なんだかどんどん楽しくなってきて、手もとにない能力（印）を備えた武器や盾を積極的に集めたくなる。こうなったらもう、能力（印）集めはとにかく止まらない！

ちなみに、特定のダンジョンには、投げたものを飲み込んで合成するモンスターが存在する。この場合の合成は、合成の壺とは仕組みが異なり、草や巻物といった道具でも組み合わせられるため、武器や盾には本来存在しない能力（印）を備えることが可能だ。この合成の仕組みにより、能力（印）の組み合わせは、さらなる広がりを見せる。またこれにより、能力（印）の組み合わせにおいてプレイヤーごとの独自性が出るはずだ。

初心者必見

What's『風来のシレン』？

毎回新鮮な感覚で楽しめる探索型ダンジョンRPG

『風来のシレン』シリーズとは、拠点（今作ではボロンガ村）とダンジョンを何度も行き来して、毎回構造が変わる自動生成ダンジョンを探索し、ストーリーを進めていくダンジョンRPG。通常のRPGと大きく違うのは、一度ダンジョンから戻るとシレンのレベルが1からスタートするところ。ダンジョン内で力尽きない限りは所持している道具を持ち帰ることができる。さまざまな能力を持つモンスターや仕掛けが満載のダンジョンを、手に入れた道具と身につけた知識を生かしてどこまで奥へ進めるかに挑む……これがシリーズに共通する“遊び方の軸”だ。



各施設を利用してダンジョン探索の準備

ボロンガ村には道具の売買や保管などが行える施設がある。ダンジョンから戻ってきたら、ここで道具をいったん整理して探索の準備を整えることになる。

道具を集めつつダンジョンの奥へ進む

各フロアを探索して、武器や巻物といった道具を収集。モンスターと戦ったり、逃げたり、無力化したりしつつ、ダンジョンの奥へと進んでいく。

お店で道具を購入



▲お店の品揃えはダンジョンから戻るたびに変わる。

倉庫や蔵で道具を保管



▲持ち切れない道具を預けておくことができる。



▲1歩移動したり攻撃したりと、シレンが行動をとると……。

▲ターン制によりモンスターも同時に行動。両者の距離が重要。

ココがハマる！ 試行＆発見編



試して発見する……こんな楽しみも！

思いついて実際に試したことが大きな発見につながる……。自由度の高い本作には「試行→発見」という要素が存分につまっている。その具体例をここで提示していこう。

ココがハマる！ 1 新たな共鳴の組み合わせを探す

成長や合成によって強力な武器や盾を作ろうとする際は、共鳴の組み合わせも考慮することになる。武器と盾が共鳴するかどうかは、右のAで示した「銅」という共通項のように、それぞれの名称から判断できることが多い。そのため、1種類の武器を手に入れると「これと共鳴しそうな同材質の盾を入手したい」といった欲が自然と生まれる。しかし、共鳴の真髄はそんな端的なところにはなく、“予想だにしない組み合わせの共鳴が存在する”というところにある。

当たり前ともいえる組み合わせを繰り返すさなか、あるとき偶然組み合わせた武器と盾において共鳴が発生したとする。そしてこれがきっかけとなり、「もっと別の効果が得られる組み合わせを探してみよう」と思い立ったら、それはもう共鳴の虜だ。初見の武器や盾を見つけるたびに、所持しているものすべてと組み合わせてみるようになり、それが加速して、蔵や倉庫に戻ってまであらゆる共鳴を探し始める……こういった行動をとってしまうプレイヤーは、少なからずいるだろう。そもそも、武器と盾に成長や合成というシステムがある以上、1つのものを永続的に使うケースはまれであり、ダンジョンで入手するものを含め、新たな武器や盾は自然とプレイヤーの手もとに集まってくる。いいかえれば、共鳴の組み合わせを探す機会は、自然に増えていくわけだ。

意外な組み合わせの共鳴から、すさまじい効果が得られたとき、これまでコツコツと試してきた苦労が大きな喜びへと変わる。しかし、人間の欲は尽きることがない。次なる共鳴の組み合わせを探す意欲がさらに増幅することだろう。なぜなら、『風来のシレン4』は、入るたびにダンジョンが自動生成される仕組みによって永続的に遊べるRPGであり、探索生活に終わりはないからだ。

ココがハマる！ 2 多彩な用途を持つ道具の可能性を引き出す

通常のRPGとは違い本作は、道具を使用する際、適切ではない場面でも「ここでは使えない」といったことにはならず、たいていの状況で道具を使うことができる。また、道具の大半は説明文に効果こそ書かれているが、明確な用途は書かれていない。つまり、HPが回復する薬草をモンスターに投げつけたり、同行している仲間を矢で攻撃したりするなど、本来とるべき行動とはいえないことが、いろいろできてしまう。「まさか……」と思ってやってみたことが、「まさか……」に該当する結果になることだってあるのだ。

用途がわかりづらい道具のなかで代表的なのが、右のBでとりあげた場所がえの杖だ。効果を見ると、ダメージを与えるものでもないし、場所を入れ替えることでどんなメリットがあるのか？　と疑問に思うシリーズ初心者もいるだろう。どう使うのか、疑問に思ったときは、何はともあれ、用途に該当しそうな場面で使ってみるのが基本。何度か使っていくうちに、右の例以外でも実用的な用途を発見できるはずだ。いくつかの道具で本作ならではの用途を理解すれば、そのほかの道具においても、用途をある程度想像できるようになる。そうすると「この道具はこんな状況でも役に立つのでは?」とか、「ここでこの道具を使ったらおもしろいかも」といった発想が生まれてきて、積極的にいろいろ試したくなる。自らの発想を試し、道具の新たな用途を発見していく。本作の道具には、こんな独特の楽しみも込められている。

ココがハマる！ 3 新たな技を習得する方法を探す

最初の技はストーリーを進めていくと習得できるが、以降はプレイヤーがいろいろ試して新たなものを習得していくことになる。さまざまな方法で新たな技を習得できるようだが、詳細は現時点で不明。武器＆盾に成長や合成、共鳴といった要素が用意されていること、道具の用途がとにかく多岐にわたることを考えると、技の習得方法にも本作ならではの幅広さがあるのでは？　と予想される。新たな技の習得方法を探すために、いろいろな方法を試してみる……これもまた「試行＆発見」という本作ならではの要素の1つ。技の種類が多いことから、かなり奥が深そうだ。

こんなところも見逃せない！ 技の効果範囲は多種多様！

正面の敵とそこに隣接する敵に効果がおよぶものなど、技の効果範囲は種類が多彩。複数マスに効果がある技をうまく命中させれば、一度に多くのモンスターを倒すこともできる。さらに、技を放ったときに特殊な効果が発生することもあるようだ。この詳細はプレイして確かめてほしい。



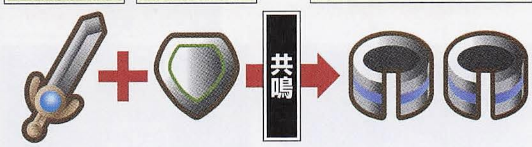
◀技の名称から察するに、シレンの周囲8方向に攻撃する技のようだ。使い勝手がよさそう。



◀技の名称から推測すると、部屋全体に効果がありそう。威力がとても気になるところ。

A 武器と盾の組み合わせによる共鳴の例

武器と盾を装備した際、組み合わせによっては共鳴して特殊な効果を得られる。下の例では、本来1つしか装備できない腕輪が2つ装備可能になっている。



B 場所がえの杖を例にした道具の利用法

場所がえの杖には、下の2つの例をはじめ、モンスターに攻撃されそうな仲間と位置を入れ替えて仲間のピンチを救うといった、いくつかの使い方がある。



場所がえの杖

効果 魔法弾が当たったもの位置と自分の位置が入れ替わる

例1 離れ島にある道具を取りに行く



▲水がジャマで離れ島にある道具が取れない。場所がえの杖の魔法弾をモンスターに当てると……。



▲モンスターの位置と入れ替わって離れ島に移動。帰りはワナで必ず戻れるようになっている。

例2 モンスターに挟まれたときの脱出に使う



▲狭い通路でモンスターに挟まれてしまった。同時に2体を相手にするのは分が悪いので……。



▲1体しかいない左側のモンスターと場所をチェンジ。これで3体と1対1で戦えるようになる。

C 技は首飾りの玉に宿して使用する

今作の新要素である技は、ストーリーを進めると習得できるようになり、昼は使用できないが、逆に夜は使用可能。そして、夜のモンスターには抜群の効果を発揮する。いったん技を習得すると、その技を首飾りの玉に8つまで宿すことができる。以降は新たな技を習得するたびに、宿している技の種類の上書きが行える（技図書館でも上書きが可能）。技は1フロアあたり宿しているぶんだけ使用でき、次のフロアに進むなど、特定の条件（行動）で使用回数が回復する。



▲モンスターを状態異常にさせる技や、前後を同時に攻撃できる技も存在。



▲技の種類は豊富。モンスターの位置によって技を使い分けるのも重要だ。



▲巻物のなかには、技の使用回数を回復する効果を持つものもある。

D シレンの基本的な攻撃手段

武器による攻撃など、シレンの攻撃手段は主に下の6つが存在する。ダメージを与える以外にもさまざまな効果があり、適宜使い分けるのがポイント。

武器



▲基本的に正面の1マスに対し、攻撃力に応じたダメージを与える。

飛び道具



▲矢や石などでダメージを与える。正面への射程が長い。

杖



▲正面の直線上に魔法弾を飛ばし、杖の種類に応じた効果を与える。

巻物



▲攻撃系のものは、部屋全体にダメージを与えるなど範囲が広い。

札



▲正面にお札を飛ばす。当たった地点の周囲にも効果を与える。

技



▲夜にのみ使用できる。一度に複数方向へ攻撃できるものも。

E モンスターの特徴

モンスターは下のように多彩な行動と攻撃を持つ。なかでも、オーラは今作からの新要素で、色によって強化されている能力が異なる。

モンスターの主な行動（状態）

- 1ターンに1マス移動する
- 動かずに寝ている
- 障害物の上を移動する
- 同士打ちでレベルアップする
- 扉を壊す
- オーラをまとっている

モンスターの主な攻撃

- 近接攻撃と遠距離攻撃を使い分ける
- レベルやHPの最大値を下げる
- 毒や睡眠などの状態異常を発生させる
- 道具やお金を盗む
- 武器や盾をサビつかせる
- 自爆して大ダメージを与える

オーラの色と強化されている能力

赤のオーラ
攻撃力アップ



青のオーラ
防御力アップ



黄のオーラ
行動速度アップ



ココがハマる! 4 ターン制が織りなすパズル的な戦術

1歩進んだり、1回攻撃したりと、シレンが行動する（Dを参照）と、1ターンが経過したことになり、それと同時にそのフロア内の全モンスターが1ターンぶん、なんらかの行動をとる。ダンジョン内ではこのような仕組みによるターン制でゲームが進行していき、実際にプレイしてみると、直感的でわかりやすい印象を受ける。そしてこのシステム、実はとても奥が深い。その一例を少し紹介してみると……。

①同じターンでモンスターと隣接したときは、次のターンでシレンが先に攻撃できるので、一撃で倒せる場合、ダメージを受けない。このことから、同時に隣接するように移動する戦術がとれる。

②でも、モンスターとの距離が1マスしか空いていない。

③だったらその場で足踏みして1ターンを消費し、モンスターが隣接してくるのを待つべきか？

④それとも一撃で倒せない可能性を考慮して、飛び道具でダメージを与えておきつつ、モンスターが隣接した際に武器でしとめるべきか？

⑤はたまた1マス空いていることを利用して、モンスターと隣接しないように逃げるべきか？

⑥もしくは、杖などの道具を使ってモンスターを吹き飛ばしたり、かなしばり状態にしたりするなど、もっと安全な選択肢をとるべきか？

⑦さもなくば、隣接時に一撃で倒せるように、道具を使ってシレンの攻撃力を上げておくべきか？

こんな感じで、たった1体のモンスターと1マスをはさんで対峙しただけでも、戦術の選択肢が数多く生まれるわけだ（もちろん、ほかにも戦術は存在する）。これらをはじめとする戦術は、複数のモンスターが接近している状況ではさらに多様化する。あくまでも一例だが、1体ずつ攻撃するために幅が1マスの通路まで逃げることもあるだろうし、札や巻物を使って複数のモンスターに同時に効果を与えるという戦術も考えられる。

モンスターは種類によって行動が異なり、例えば遠距離から攻撃してきたり、同士打ちでレベルアップして強力になってから襲ってきたり、オーラをまとっていたり、1ターンで2マス移動して接近してきたりと、さまざまな行動をとる。そのため、戦術は数えきれないほどの分岐を見せ、また、所持している道具によっても戦術の選択肢は大きく変化していくのだ。ダンジョン内では、シレンがなんらかの行動をとるまで時間が経過しないので、パズルを解く感覚で"じっくりと思考をこらしたうえで"状況に応じた戦術をとることが可能。"じっくりと思考をこらす"という言葉の裏に存在するもの、それは「力尽きたら、その時点で所持しているすべての道具を失ってしまう」という、『風来のシレン』シリーズ共通の最大の恐怖である。だからこそ"じっくりと思考をこらす"わけだが、いつかは絶対に力尽きる寸前の状況に陥る。このスリル、マジでたまらない。

ココがハマる! 5 戦術が大きく変化する夜のダンジョン

今作ではシリーズで初めてとなる夜が登場し、特定のダンジョン、または特定のフロアで、ある程度ターンが経過すると段階を経て日が暮れていき、やがて夜が訪れる。松明がないと（松明を武器のかわりに装備しないと）、周囲がほとんど見えないばかりか巻物も読めないなど、夜のダンジョンにはいくつかの制約が存在し、また、出現するモンスターが昼のものから夜のものに一新される。夜のモンスターには武器による攻撃がほとんど効かないため、今までのシリーズでは基本的にありえなかった斬新な状況が訪れるのだ。夜のモンスターに効く攻撃は、前述のとおり、夜にのみ使用できる各種技。ただし技は、基本的に1フロアあたり最大で8回しか使用できないので、遭遇したモンスターを片っ端から倒し続けていると（技は攻撃力が高いことが多く、序盤ではたいていの場合モンスターを一撃で倒せる）、あっという間に使用回数がゼロになり、攻撃する手段がないという状況に陥ることもしばしば。そうなると、地形を駆使して逃げ続けて昼になるのを待つ、または次のフロアへの出口を見つけるという、追い込まれ気味の行動しかとれなくなってしまうのだ。

これらの要素によって、昼のダンジョンと夜のダンジョンでは戦術が大きく変わってくる。技の使用回数は、例外を除くと次のフロアに行かない限り回復させる方法がないので、技の代用品として、吹き飛ばしや混乱といったダメージを与える以外の効果を持った杖・巻物が、昼のダンジョン以上に活躍することになる。このことは、今作の戦術において大きな意味をなし、昼は杖や巻物の消費をおさえて夜に備えるなど、道具の使用頻度にも今までとは違った考え方が取り入れられることになるのだ。また、ダンジョンに向かう際の準備においても、今までのシリーズのセオリーとは異なり、昼と夜の両方をフォローする幅広い準備が必要になってくる。

以上を踏まえると、夜の存在は従来のシリーズにはなかった、新たな奥深さを生み出しているという総論に結びつく。シリーズのユーザーも、そうでない初心者も、きっと一度は体験するはずだ。「あっ、松明が足りないッ!!」と。そんな初歩的な失敗も、今作ならではの味である。

Play Impression 1



腐っていないバナナは大好きです

プレイヤー ゴロー

電撃ゲームスを代表するやり込み派プレイヤー。見た目も南国風で今作にマッチ！

野生の本能が目覚めたかもバナナに夢中になりました!

ウィッシュ！　五郎です。早速『風来のシレン4』の楽しさを体感しました。ついでにキビしさも体感しましたが……。まだ30時間ほどプレイしただけなんですが、それでもいろいろなエピソードがありまして、とりあえずどこにハマったのかを2回に分けてお届けしようと思います。ちなみにシリーズは初プレイだったのですが、「初心者の家」というチュートリアルダンジョンで予備知識が学べたので、ゲームの基本はすぐに理解できちゃいました。

プレイして最初にハマったのは、バナナの育成（？）です。バナナ王子ってキャラが登場しますが、それとは違います。食べるほうです。今回のメインディッシュ（食べ物）として登場するバナナは、時間が経つとどんどん熟れて、満腹度の回復効果が上がっていきます。南の島というだけあってよく落ちていますが、手に入るのはだいたい青いバナナ。これを所持したまま行動してターンが経過していくと、青いバナナ→黄色いバナナ→完熟バナナと変化していくのです。そこで、最高と思われる完熟バナナの先はあるのか？　と、ふと気になって試した結果……はい、腐りました。食べたらひどい目に合うのでモンスターにぶつけてあげましょう。あと、食べ終わったバナナの皮は、定番のイタズラっぽい使い方ができちゃいます。現実ではそのへんに捨てないのがマナーですが、ゲームではモンスターをスリップさせることができます。あと、モンスターに炎を吐きかけれて、所持していたバナナが焼きバナナに!!　なんてこともありました。これ以外にも秘密はありそうですが、何はともあれ、1つの道具にこれだけ力を入れているところがスゴいと思いました。結局、最初の数時間は、拾ったバナナを何本も懐で温めながら探索し、完熟後は腐らせないように保存の壺に入れる。そして、お腹がすいたら食し、残った皮を設置……と、サルやゴリラのような生活をしていましたとさ。(P.55に続く)



◀しめしめとバナナを設置したが、飛んでいるモンスターには効かないの巻。

ココがハマる! 6 仕掛けによって痛い目を見る……

楽しくてハマるのではなく、ハマってしまうと残念なことになりがちなのが、右の6つをはじめとする各種仕掛け。シレンをジャマするものが大半であり、ものによってはシレンを窮地に陥れる。

ハマってしまう頻度が最も高いのがワナ。毒や睡眠といった状態異常を受けてしまうもの、食べ物が腐ってしまうもの、武器や盾がサビてしまうもの、転んで所持している道具をまき散らししてしまうもの（壺が割れてしまうこともある）など、その種類は豊富。ワナの種類によってはモンスターの攻撃よりも大きな被害を受けることすらある。さらに、ワナがあるマスは発動前の状態だと通常の床と同じグラフィックであり、見た目からは基本的にワナの有無を判断できない。ワナがあるマスに入らずにそこに向かって武器を素振りすれば、ワナの存在を視認できるが、残念ながら素振りは1ターン消費する行動なので、頻繁には実行できない。なお、モンスターの足もとにワナがあるとき、モンスターに道具を投げて外れるとワナが発動し、そのモンスターに被害を与えることが可能。これはテクニカルなワナの使い方といえる。

扉、津波、マグマ、動く床は、今作がシリーズ初登場となる仕掛け。扉に関してはいくつかの種類があり、多くは上を通過すると閉まるタイプである。この仕掛けに関しては、モンスターの進行や攻撃を妨げるという使い方もでき（攻撃によって扉が破壊されることもある）、扉越しに飛び道具で攻撃することも可能。ときにシレンのジャマとなる扉だが、ワナと同様、状況によってはシレンにメリットを与えるものとなる。

残るモンスターハウスは、シリーズでおなじみの最も凶悪な仕掛けだ。大量のモンスターがシレンに襲いかかる。単純にシレンが1回行動する（1ターンが経過する）たびに、その部屋にいる大量のモンスターが一斉に行動すると考えるだけでも、その恐ろしさをイメージできるだろう。

これらの仕掛けをすべて回避することは、現実的に不可能だ。どんなプレイヤーでもハマってしまうことが当たり前である。きっと「痛い！」とか「ウザい」とか、思わずなんらかの声を上げてしまうことだろう。でも、そんなハプニングや障害があるからこそ、ダンジョンを奥へ突き進み、道具を集めていく楽しみがより一層増すのである。

なお、右の6つ以外の仕掛けとして、ゲーム中には隠し通路が存在する。行き止まりにあるなんの変哲もない壁を攻撃したら、そこが壊れて隠し通路が現れた……なんてことも。その先に、次のフロアへ続く階段やお宝が存在する場合もある。また、厳密には仕掛けではないが、一定のターンが経過すると「クロンの風」と呼ばれる風がフロア内に吹く仕組みになっており、これがそのフロアで4回吹くと、シレンが力尽きてしまう。

F ダンジョン内の仕掛け

ダンジョン内には多数の仕掛けがあり、その効果は種類によってさまざまだ。ダンジョンごとに、存在する仕掛けの傾向がある程度決まっている。

ワナ



◀見た目は通常の床と同じ。通過すると発動。

動く床



◀その名のとおり、床が動くことがある。

津波



◀避けようのない津波が上から押し寄せる。

マグマ



◀地中から灼熱のマグマが突然噴き出す。

扉



◀上を通過すると閉まり、通行を妨げる。

モンスターハウス



◀大量のモンスターがいる部屋の中に……。

ココがハマる! やり込み編



やり込み度の高さは折り紙つき!

武器や盾の成長、合成、共鳴をはじめ、本作には数多くのやり込み要素が用意されている。ここからは、これまでに紹介できていないやり込み要素についてフォローする。

ココがハマる! 1 難問満載の石像の洞窟に挑む

石像の洞窟は、本編のダンジョンとはまるっきり異なるステージクリア型のミニダンジョンで、パズルゲーム的な側面が非常に強い。どのステージも1フロアで構成されており、モンスターをかいくぐりながら、フロア内にあるすべての石像をパネルの上まで移動させればクリア。力尽きた場合はそのステージからやり直すことができる。このようにルールはとてもシンプルだが、後半のステージにいくにつれ、パネルと石像の配置がどんどん複雑になり、また、特定の道具やワナを駆使する必要があるなど、まさに難問といえる構造になっていく。ステージ数がかなり多く、やり応えがどんどん増していくところは厳しくも秀逸なバランス。道具や各種メニューを使いこなさないとクリアできないステージが多数あり、本作の知識がフル活用される側面も持ち合わせている。このことから、本編を相当やり込んだ人でもハマること請け合いだ。さらに、ステージをクリアするとご褒美としてプレゼント（道具）がもらえるので、モチベーションが高いままクリアを目指すことが可能。「この難問をクリアすれば、何かレアなものがもらえるかも……」と期待しながら、ついつい挑戦し続けてしまう。全ステージをクリアしたときの達成感はハンパじゃない！

A パズル要素が強い石像の洞窟

石像の洞窟は、フロア内の石像をパネルの上にすべて移動させるのが目的のミニダンジョン。ステージクリア型のパズルゲームのような仕組みだ。



思考型のパズルゲーム的ミニダンジョン!

◀道具を使ってクリア目指すステージも。本編のダンジョンとは異なるテイストが満載だ。

ココがハマる! 2 図鑑のコンプリートを目指す

道具図鑑とモンスター図鑑は、ひたすらダンジョン探索をするというゲーム性にある種の達成感を与える側面を持ち合わせている。新たな道具を入手したり、新たなモンスターを倒したりして図鑑を埋めていく（図鑑に登録していく）ことは、明らかにやり込み要素であり、埋まっていない個所があると、どうしてもそこを埋めたくなってしまう。こうして図鑑のコンプリートを目指していった結果、気づいたら総プレイ時間が何百時間にも達していた……なんてことも十分ありえる話。好きな人、特にコンプリートしないと満足できない人にはたまらない作業である。

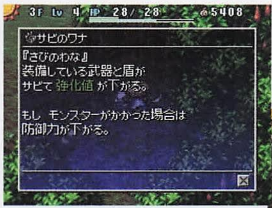
図鑑のコンプリートを目指すにあたって、特にやり応えがある要素が2つ存在する。そのうちの1つが武器や盾の収集だ。今作の武器や盾は、レベルアップによって名称が変化するため、コンプリートするには、すべての武器＆盾のレベルを最大まで上げる必要がある。途方もない時間がかかりそうだが、そもそも、途方もない時間をかけて遊ぶというのは、本作のコンセプトの1つ。長期間、じっくりプレイを楽しむ場合、その一環として、ぜひ挑戦してみてほしい。ハードが携帯ゲーム機のDSであることから、空いた時間にコツコツプレイできるのも嬉しいところだ。

図鑑のコンプリート対象のうち、モンスター図鑑のコンプリートもやり応えは十分。今作には夜という新要素が追加され、昼と夜で出現するモンスターがガラりと変わることから、両時間帯でダンジョンをくまなく練り歩き、お目当てのモンスターを探す必要があるだろう。

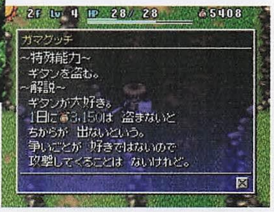
図鑑のコンプリートを最終目的地とすると、そこに到達するまでの道のりは果てしなく長いものとなる。だが、それを踏破したとき、なんともいえない満足感に浸れることだろう。

B 発見した道具やモンスターは図鑑に登録

初めて手に入れた道具や新たに倒したモンスターは図鑑に登録される。道具図鑑、モンスター図鑑ともに、登録数に応じて達成度が%で表示。



◀道具図鑑には各種道具のほか、ワナも登録される。自分への影響だけでなく、モンスターに有効かどうかやモンスターがハマった場合の効果も記載。



▶モンスターが図鑑に登録されれば、特殊能力や解説を確認できる。どんな攻撃をしてくるのか忘れてしまったときに便利だ。解説に意外な弱点や特徴が記載されていることも。

C シレンとともに戦う主な仲間

ここで紹介しているキャラクターは、村やダンジョンで一時的に仲間にすることができる。それぞれ独自の攻撃手段で戦ってくれる。



D 「風来救助」の方法とメリット

「風来救助」では、力尽きた他のプレイヤーを助けたり、他のプレイヤーに助けてもらったりすることができる。通信機能にも対応。

1 トップメニューの「風来救助」で救助の依頼を受ける

「救助の依頼」を選択したら、ワイヤレス通信、依頼人からのパスワードを入力、Wi-Fi通信のいずれかの方法で救助の依頼を受ける。

2 ボロンガ村にある救助隊支部から依頼人の救助に向かう

ボロンガ村にある救助隊支部で救助隊員に話しかけ、そこからダンジョンに入る。依頼人が倒れているフロアまで進もう。

3 救助に成功したら復活の呪文を受け取って送信する

依頼人のもとへたどり着いたら話しかけて復活の呪文を受け取る。再びトップメニューに戻り、依頼人に復活の呪文を送ろう。

4 助けた相手からお礼の手紙を受け取る

「風来救助」で「お礼の手紙を受け取る」を選択。復活させたプレイヤーからメッセージやプレゼントを受け取れる。

ココがハマる! 3 仲間がやられないようにして探索を進める

左のCで紹介しているキャラクターは、いったん話しかけて仲間にすると、以降はダンジョンから戻ったり、仲間自身が力尽きたりするまでシレンを追尾するように真後ろにピッタリとくっついて移動し、モンスターと対峙したときは自動的に攻撃してくれる。仲間がいればダンジョン探索は少し楽になるが、意外とHPが低く、モンスターに数回攻撃されると簡単にやられてしまうことも多い。だが、そんな仲間を守りつつダンジョン探索を進めていくのも1つのプレイスタイル。"シレンの背後を追尾するように動く"という特性を考慮しつつ仲間がダメージを受けないように行動していくと……1人のときとは比べものにならないほどの難しさとやり応えがあるのだ。仲間がいる状態で敵を倒すと、シレンと仲間の両方に経験値が入る。ダンジョンの奥深くまで仲間を連れて進む場合は、経験値をためてコツコツと仲間のレベルを上げていく必要があり、実はこれも立派なやり込み要素である。ちなみに、仲間は最大で2人まで同行させることが可能。仲間が1人だけだと刺激が足りない……なんて思う人は、仲間を2人に増やしつつ彼らのフォローも担当し、そのうえでダンジョン探索を進めてみてほしい。より一層のやり応えが本作に生まれるだろう。

ココがハマる! 4 救助のエキスパートを目指す

図鑑もコンプリートしたし、できることはほとんどやった。そこまで極まったとしても、本作にはまだ、ダンジョンで力尽きたプレイヤーを助ける「風来救助」が残っている。極まった武器や盾、道具を所持し、究極的な知識を手に入れたからこそ、どのフロアにも助けに行けるというもの。そんなプレイヤーが活躍する新たな場として、「風来救助」は最適なのではないだろうか。他のプレイヤーを何度も救い出してあげれば、救助ポイントがたまってオンライン上の救助番付にランクインするようになり、いつしか知らない人はいないほど有名な風来人になれる……かもしれない。

こんなところも見逃せない! 『風来のシレン4』の要素はまだまだ盛りだくさん!

ここまでは、本作のハマるポイントやそれに関連するゲームシステムをお届けしてきたが、本作にはほかにも数多くの要素がつまっている。そこで、ここではシリーズ初登場となる新要素の一部をピックアップして紹介しよう。

「解呪屋」と「見張り番」は、今作で追加された新たな施設。解呪屋は、お金を支払うことで道具にかけられた呪いや封印を解いてくれる。一方の見張り番は、有料で特定の道具にタグを付けてくれる施設である。タグを付けた道具は、ダンジョン内で力尽きても見張り番に戻ってくるので、失わずにすむのだ。ただしタグは、一度戻ってきたあと、その道具から外れてしまう。それなりの金額が必要になるが、愛着のある道具や大切な道具には、タグを付けておくのが基本となるだろう。





◀壺に入っていない道具をすべて解呪してくれる解呪屋。なお、神殿も解呪屋と同じ機能を持っている。



◀タグ付きの道具は、力尽きると見張り番に届けられる。まれに、見返りを要求されることがあるらしい。

Play Impression 2

ダンジョン探索は踏んだり蹴ったりの連続

(P.53の続き) そんなこんなで、バナナを活用する野生生活にも慣れてきたので、いよいよ本格的にダンジョン探索へ挑むことに。愛用していた武器と盾もそれなりに鍛えたし、動きを止める札や混乱させる巻物とか使えそうな道具もあるし、今回は思い切って20Fを目指そうと思います。

最初のほうのモンスターはもう余裕だし、10Fぐらいまで飛ばしていくぜ！ なんて思いつつダンジョンを疾走してたら、ワナにハマって大事にしてた保存の壺がッ!! 聞いてねーよ！ 壺が割れて散乱した中身を拾うシレンの姿は、どこか哀愁がただよってました。ダンジョン探索をナメていた俺が悪いんですが、それにしてもヒドイ話です。幸先悪いスタートがこの先の災いを暗示していたのか、夜になって松明を装備したとたん、モンスターに火を消されて真っ暗に……これも聞いてねーよ!! 先のことを考えると予備の松明を温存したかったので、仕方なく次の昼まで暗闇のまま過ごすことに。自分の姿しか見えない手探り状態のため、いきなりモンスターが目の前に現れたり、見えないところから矢が飛んできたりして散々でした。でも、一番恐ろしかったのが同士打ちでガンガンレベルアップしていくモンスターがいるのがわかることです（メッセージウィンドウに表示）。そのモンスターはどんどん周りのモンスターを倒し、ついにはレベル7まで到達。これはヤバい！ 下手に動いたらやられる!! そんな予感がしたので、部屋の片隅で足踏みしながら昼まで待つことを決める。こうして、無事になんとか昼を迎えることができました。夜の無灯火はマジで危険ですので、みなさん注意してください。

さて深いフロアまで進み、扉やマグマといったシリーズ初の仕掛けにも遭遇。そんななか、謎の占い師に出会う。ここはひとつ占ってもらおうか！ はい、予想どおり"凶"と出ました。しばらくすると、占いのせいなのか、たまたまなのか「嫌な予感がする……」みたいなメッセージが。早く次のフロアに行かねばと思ったが、何が起きるのか気になったのでしばらく滞在してみることに。そして、数ターン後、なんだかデカい顔の化け物が近づいてくる。明らかにヤバそうなのですぐに脱出。と、こんな感じでハプニングの連続でしたが、刺激的な旅でとても楽しかったです。コレはマジでハマる！ あらためてそう思いました。



プレイヤー ゴロー

やたらとツキのないプレイを繰り返す男。派手な服装だが、本人の性格は結構シャイ。

PS

『The World』の世界に黄昏をもたらす物語が始まる



九竜トキオ
Xthフォーム

数々の試練を乗り越えたトキオが、ジョブエクステンドによって進化した最終形態。白銀の鎧に包まれた姿は、彼が夢見ていた勇者そのものだ。巨大な2本の剣を武器に勇ましく戦う。

九竜トキオ
CV:三瓶由布子

本作の主人公。ゲームが大好きな中学2年生で、大抵のゲームは人より上手にこなす。転校生の彩花との出会いをきっかけに、「The World R:X」の世界に生身で迷い込んでしまう。

.hack//Link

www.dothack.com

近未来のネットワークゲーム「The World」のあらゆる時代を旅する『.hack』シリーズ最終章に今こそダイブせよ!!

.hack//Link(ドットハック リンク)			
2010年3月4日発売	通常版:¥6,279(税込)、絶対包囲パック:¥10,479(税込)		
PSP	ジャンル	A·RPG	育成
	メーカー	バンダイナムコゲームス	ACT
	備考	プレイ人数:1〜3人	

いよいよ発売直前!

『.hack』シリーズ最終章のすべてを解析する6ページ総力特集!!

主人公のトキオが歴代人気キャラクターたちと協力して、「The World」に迫る新たな危機に立ち向かう本作。発売まで2週間あまりとなった今回は、物語やシステムなどの全要素を総まとめ! 同時に、編集部に届いたサンプル版ROMでのプレイをもとに、本作の魅力を紹介していく!!



▲シリーズの謎に迫るストーリーや、パートナーとの連携がカギとなるバトルなど、あらゆる要素を徹底解説!!

CHECK

同梱DVDで「The World」の物語のおさらいができる!

同梱DVD「.hack//historical Disc」には、『.hack』シリーズのゲームのムービーやアニメの名シーンをダイジェストで収録。これを見ればシリーズ作品に触れたことのない人でも、シリーズの大まかな流れが把握できる!



◀名場面をまとめた映像は、ファンも必見の内容。

サントラCDの発売も大決定!

ゲーム中のBGMや歌、さらに各作品のテーマ曲も収録したサントラCDが発売。新作壁紙やボイスを収録したCD-ROM付き限定盤も要チェックだ!



◀収録曲は全47曲と聞きごたえ十分。これを聞いて、トキオたちの冒険に想いを馳せよう。

DATA
●3月3日発売
●通常盤/限定盤:¥2,940(税込)
●フライングドック/ビクターエンタテインメント

Story ストーリー トキオの旅の始まりとなる序盤のストーリーを紹介

本作の物語は、ネットゲーム「The World R:X」の世界に生身で迷い込んだトキオが、「The World」の現在と過去を行き来し、世界のゆがみを修復していくというもの。ここでは、トキオがゲームの世界に迷い込んだ経緯から、初めて過去の「The World」へ移動するまでのストーリーを紹介していこう。

PHASE I 紅花との出会いがトキオを「The Word」に導く

時は2020年、最新のネットゲーム「The World R:X」が大流行している時代。トキオは、クラスに転校してきた美少女・天城彩花から黒いディスクを手渡される。それに触れた瞬間、トキオは生身のまま「The World R:X」の世界に転送されてしまう。再びトキオが目覚めたとき、彼が目にしたのは、廃墟と化したマク・アヌの街並みと、謎の石像群だった……。



◀彩花が持つ黒いディスクの力により、トキオはゲームの世界へ。これがすべての始まりとなった。



▲マク・アヌには謎の石像群が立ち並び、怪しげな雰囲気が漂う。風光明媚な景観は見る影もない。

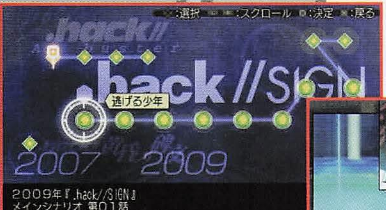
PHASE II 激突!カイトVSフリューゲル

あまりの事態に動揺するトキオの前に現れたのは、黒い服を着た謎の男・フリューゲルだった。トキオは彼に問答無用で攻撃されそうになるが、そこにかつて「The World」の危機を救った勇者・カイトが現れ、九死に一生を得る。そのまま互角の戦いを続けるカイトとフリューゲル。だが、カイトはトキオをかばった一瞬のスキを突かれ、敗北してしまう——。



▶トキオをかばう際、カイトはフリューゲルに背中を見せてしまう。そのスキをフリューゲルが見逃すはずもなかった。

PHASE III アカシャ盤から過去の「The World」へ



▲「アカシャ年代碑」のポイントを選択することで、どの時代に行くか選択可能だ。

フリューゲルから何とか逃がれたトキオは、データ潜航艦グランホエールに拾われ、そこで「The World」に迫る危機について彩花から聞かされる。そして、この状況を覆すのに必要なアイテム・クロノコアを集めるため、「The World」内の時間データを制御する塔・アカシャ盤に潜入。クロノコアを持つプレイヤーキャラクター(PC)に会うべく、「The World」の過去の世界へ旅立つのだった。



▶トキオを下僕のように扱う彩花。清楚な感じに見えて、実はけっこう凶暴!?

PHASE IV 「SIGN」の世界でトキオを待つ者は?

トキオが最初に訪れたのは2009年の「The World R:1」の時代。ここで彼は、マク・アヌのカオスゲート付近で口論する2人のPC、司とミミルを見つける。彩花のレーダーで、司がクロノコアの持ち主ということを知ったトキオは、さっそく声をかけようとするが、司はその前に逃亡。トキオは残ったミミルと協力して、司を探すことに。



ログアウト不能? 司の身に何が!?

◀ゲームからのログアウトに失敗する司。トキオは動揺した司が移動したエリアへ、ミミルと一緒に向かう。

「The World」ジョブ解説 1

「The World」には多彩なジョブのPCが登場する。ここでは、近接戦闘向けのジョブを紹介!



双剣士(ツインソード)
両手に持った剣を武器に戦うジョブ。手数の多さと移動スピードの速さで勝負する。

撃剣士(ブランディッシュ)①
本作では初代『.hack』の重剣士は、『G.U.』の撃剣士に編入。攻撃力の高さが魅力!

撃剣士(ブランディッシュ)②
攻撃力の高さなら1、2位を争うジョブ。武器のリーチが長く、攻撃範囲が広いのも特徴。

重槍士(パルチザン)①
リーチのある槍を武器とするジョブ。攻撃力だけでなく素早さも高く、回避に優れる。

斬剣士(ブレイド)①
威力・リーチともに平均的な剣士。これといった長所はないが、欠点もなく戦いやすい。

重槍士(パルチザン)②
本作では、斧と槍が統合されて昴も重槍士に! 威力絶大な一撃で、強敵も撃破可能だ。

斬剣士(ブレイド)②
本作では、剣士も斬剣士に統一された。剣1本を武器に、テクニカルに戦う点は一緒だ。

PS

歴史に名を刻む英雄とともに世界を修復せよ

発売直前 EXTREME

.hack//Link（ドットハック リンク）



AIKA
CV:小清水亜美
トキオの夢の中に出てくる、お姫さまの姿をした謎の少女。トキオのことを"私の勇者さま"と呼び、彼がピンチになると救いの手を差し伸べてくれる。彩花の知り合いのようだが……？

あまぎさいか
天城彩花
CV:小清水亜美
トキオのクラスに転校してきた少女。彼に謎めいた黒いディスクを渡して「The World R:X」の世界に導く。アカシャ盤を正常な状態に戻すクロノコアを探しているが、その真意は……？

System システム トキオの冒険を助ける 多彩なシステムを活用せよ

本作では、トキオとユニゾンプレイヤーキャラクター（UPC）の間の親密度が、戦闘や拠点の施設などに影響する。これらのシステムを利用して、「The World」を救う冒険をスムーズに進めていこう。

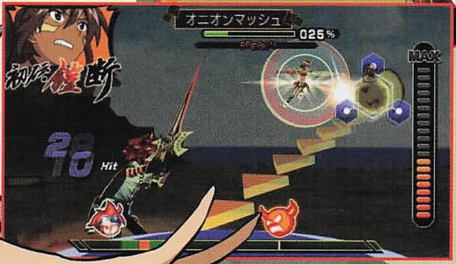
ユニゾンバトル UPCとの連携が勝利のカギに！

戦闘は、トキオとパートナーのUPCの2人で行う。敵を攻撃してブレイクゲージを0にすれば、ユニゾンコンボやクロスレンゲキなどの連携攻撃が可能だ。また、上手に戦えば仲間との親密度もアップ！

パートナーは総勢30名以上



▶物語を進めることでUPCの数は増えていく。なかには特定の条件を満たす必要があるUPCも。



▲ブレイクゲージを0にして敵を吹き飛ばしたあと、Lボタンでユニゾンコンボに。タイミングよくボタンを押してコンボをつなげ！

▶ユニゾンコンボを繰り返すと溜まるレンゲキゲージが最大になれば、クロスレンゲキでさらに追撃！



Play Impression

ユニゾンコンボで強敵もKO！

一見難しそうに見えるユニゾンコンボ。ですが、敵のブレイクゲージはスキルを使えば簡単に0にできるし、コンボのボタン入力のタイミングも慣れればあまり失敗しません。なにより、コンボ中はほかの敵に邪魔されず、一方的に攻撃できるのがいい感じ。素早くコンボに持ち込んで、強敵を倒してしまいましょう！

エリア探索 イベント満載のエリアをくまなく調べよう

本作では、拠点からタウンを経由してエリアに移動し、行く手をさえぎるモンスターたちと戦いながら最深部を目指す。その際、エリアでは戦闘だけでなく多彩なイベントも発生し、それによってUPCの親密度を上げたり、レアアイテムを入手したりできる。宝箱などからアイテムも手に入るので、エリアのスミズミまで探索したい。



▲エリア上では、ほかのPCがプレイヤーキラー（PK）に襲われていることもある。助けてあげるとお礼がもらえる。

エリアイベントをクリアして報酬をゲット!!

UPCから提案が



▼▶UPCの提案に答える「リンクジャッジ」。提案に乗ったり、条件を達成したりすれば冒険が有利に！



うまくいけばより親密になれる



ラッキーアニマルを捕まえろ！

▲エリアに隠れているラッキーアニマルを何度か攻撃を当てると、レアなアイテムがもらえる。なかには非常に貴重なアイテムをくれるラッキーアニマルもいるようだ。

グランホエール 拠点の施設を利用して戦力を整えよ！

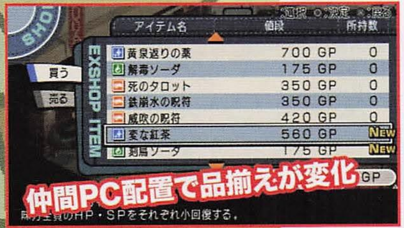


冒険の拠点であるグランホエールには、EXショップやデータベースなどのさまざまな施設が用意されている。これらを使って冒険の準備を整えよう。また、仲間PCを施設に配置することで、アイテムが安く買えるなどの効果が得られることも！

EXショップでお買い物



◀回復アイテムなどが買えるEXショップでは、仲間PC配置で新商品が入荷するようだ。



仲間PC配置で品揃えが変化

そのほかにもこんな施設がある！

スイートルーム	グランホエール内にあるプライベートルーム。配置する仲間PCの組み合わせで専用の会話イベントが発生する。
ドレスルーム	冒険で入手したアクセサリーで、トキオやUPCの着せ替えができる場所。好みのファッションを楽しもう。
管理台帳	仲間PCを施設に配置するときは、この施設で決定する。仲間PCの詳細な情報を確認することも可能だ。
メーラー	仲間PCやそのほかのキャラから送られたメールが読める。ストーリーを進行させるのに欠かせない施設。
データベース	登場人物や専門用語、事件などのさまざまなものについて調べられる。知らない言葉が出てきたらここで確認！

CHECK 作品の枠を超えたクロスオーバーイベントも発生！

本作では、時代や作品の枠を超えた登場キャラたちが一堂に会する。そのため、『.hack//』の主人公のカイトと『.hack//G.U.』の主人公のハセヲが言葉を交わすといった、ファンが夢見たクロスオーバーイベントも多数用意されているようだ。なかには、ファンでも想像しなかったような意外な組み合わせのクロスオーバーもあるので、期待してほしい。



乙女同士の本音も聞ける？

▲昴と揺光、2人の乙女が自分の想いを語り合う場面も。なぜこの状況になったのかは、ゲームで確かめよう。

「The World」ジョブ解説 2

ここでは、後衛ジョブや武装が特殊なジョブを紹介しよう。



錬装士（マルチウェポン）
戦闘中に武器を切り替えながら戦う特殊ジョブ。最大3種類の武器を扱うことができる。

魔導師（ウォーロック）
こちらは攻撃魔法のエキスパート。属性魔法で敵の弱点を突くことを得意とする。

呪療士（ハーヴェスト）①
回復や補助に特化した後衛ジョブ。近接戦闘は苦手なので、サポート役に徹したい。

呪療士（ハーヴェスト）②
司やミストラル（旧呪紋使い）も呪療士に。仲間をサポートすることで真価を発揮する。

鎌闘士（フリッカー）
大鎌を武器に戦う、一風変わったジョブ。鎌による攻撃範囲の広さが最大の特徴だ。

拳術士（グラップラー）
拳や蹴りで敵をたたきつぶす格闘家。攻撃のリーチは短いが、スピードはトップクラス。

銃戦士（スチームガンナー）
蒸気の力を利用した銃剣を武器とする。近距離と遠距離のどちらでも戦えるのがウリ。

トキオに忍び寄る 脅威！その名はシックザール

Enemy（エネミー）「The World」さえおびやかす凶悪な敵に立ち向かえ

ゲーム中に登場するモンスターはもちろん、ハッカー集団「シックザール」や「カオティックPK」など、トキオはさまざまな敵と戦うことになる。そんな強敵たちの一部を紹介しよう。



フリューゲル バトルフォーム

フリューゲルが本気になったときだけ見せる戦闘形態。カイトと互角に渡り合うなど、その実力は本物のようだ。武器は大型拳銃のブリーラー・レッスル。

No.1 フリューゲル
CV:杉田智和

「The World」の開発元・サイバーコネクト（CC）社が雇ったハッカー集団シックザールのリーダー。通称は"団長"。面倒くさがり屋だが人望は厚い。

No.2 メトロノーム
CV:保志総一朗

シックザールの実務全般を担うNo.2。通称"ナイフ使い"。非常にガンコな性格で、幼なじみのオルゲルとケンカが絶えない。

No.3 チェロ
CV:釘宮理恵

ぬいぐるみと行動を共にするNo.3。通称"猛獣使い"。幼い外見に反してツッコミ気質で、団長の保護者を自認している。

ジーニアスの目的は？



◀CC社社長のジーニアスは、シックザールを使って何かをたくらんでいるようだが……。

CHECK 「終末の果ての迷宮」のボスを倒すとXthフォームにチェンジ可能に！

「終末の果ての迷宮」のボスを倒すと、トキオたちは最終形態であるXthフォームにチェンジ可能に。これで強敵とも互角に渡り合える。



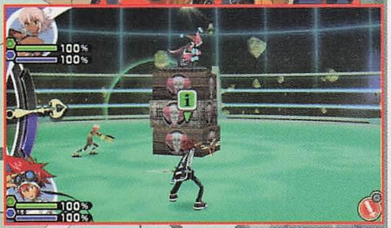


◀▲Xthフォームになれば、攻撃の回数やリーチ、クロスレンゲキが強化される。より強力なスキルも使用可能だ。



優秀な能力と攻撃手段を持つ難敵

シックザールの団員やボスモンスターは、威力が高く攻撃範囲も広い攻撃手段を多数所持している。攻撃だけでなく防御や回復も行いながら戦う必要があるだろう。また体力も多いので、倒すのには苦労しそう!?



▲自分で作った足場に乗り、魔法で攻撃を仕掛けるポザオネなど、攻撃方法は千差万別。



◀巨大ロボ・ビッグTに乗って攻撃するトロンメル。ビームなどを避けながら攻撃チャンスを待とう。振り下ろしてくる腕などは攻撃しやすそうだ。



▲ボスの体力を0にすると、フィニッシュモードに突入。◎ボタン連打でパワーを溜めてトドメを刺そう。連打するほど戦闘後に得られる報酬が増える。



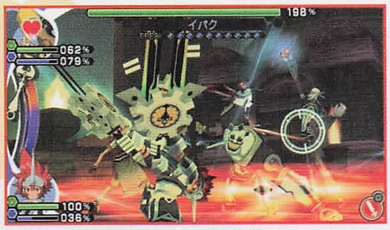
◀略奪を好むことから、"強欲"の通り名で呼ばれるセルバンテスなど、強力なPKがめじろ押し。

PCを狙う凄腕のPKが勢ぞろい

PKとは、モンスターではなくPCを攻撃して利益を得ようとするプレイヤーキラーたちのこと。そのなかでも特に高い実力を持っている者たちは、カオティックPKと呼ばれている。彼らはその首に賞金がかけられるほどの強者ばかりなので、戦う際はこちらも相当な覚悟がいることだろう。また、特定のイベントを進めていると、『.hack//G.U.』に登場した伝説のPC・がびと戦うチャンスも用意されているようだ。



▶PKの多い巨大ギルド・ケストレルのマスターである"がび"。性格も戦い方も豪快のひとことだ。

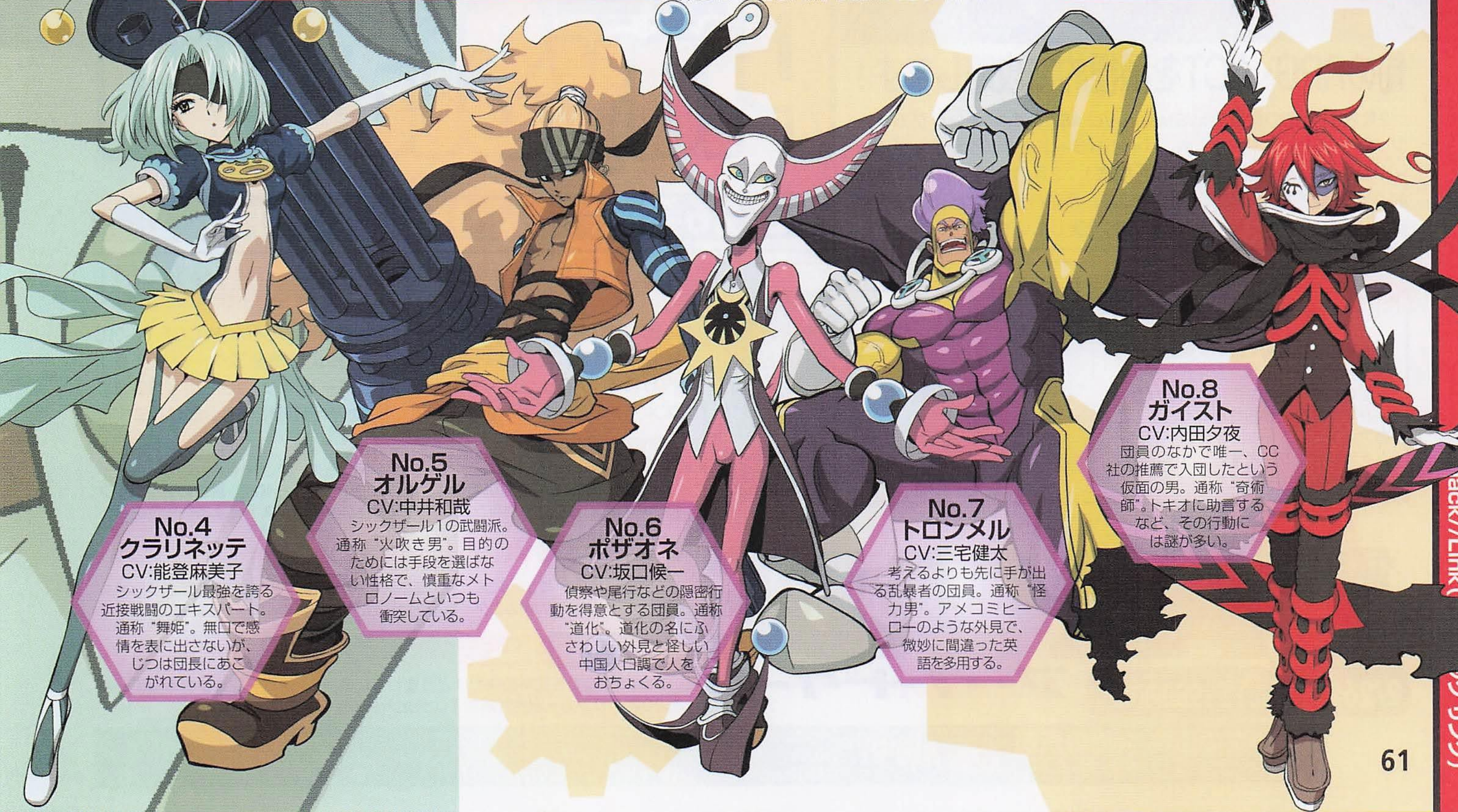


▲カオティックPKは、誰もが驚異的な実力を誇る。たとえXthフォームにチェンジし、パワーアップしたトキオたちといえども、決して油断はできないだろう。

Play Impression

ボスモンスターは強くてナンボ

本作のほとんどのエリアでは最深部にボスが控えており、コイツを倒さないことにはエリアをクリアできません。で、このボスなんですが、シックザールの面々はもちろん、通常のボスモンスターもなかなか手ごわい。何せ、体力ゲージが200%で表示されるほどタフだわ、攻撃は威力も範囲も広いわで、毎回緊張感のある戦いを強いられます。ですが、そんな逆境だからこそ、攻撃の予備動作を見切って回避したり、クロスレンゲキを決められたりしたときは大興奮! 倒せたときの満足感もひとしおなので、ぜひ一度プレイを!!





●バイオハザード5 オルタナティブ エディション

新キャラクターや新エピソードなど、数々の追加要素とともに再誕した『バイオハザード5』を濃密攻略でお届け！ 物語本編のおさらい攻略と、本作で追加されたエピソードをサポートします。

●GOD EATER (ゴッドイーター)

ハイスピードなACTとして話題沸騰の『GOD EATER』は、アラガミ討伐の基本となるテクニックを総ざらい！ さらに追加ミッション「神ヲ蝕ムモノ」で登場する限定アラガミ「スサノオ」の討伐を指南します！

●龍が如く4 伝説を継ぐもの

今回の『龍が如く4』の記事は必見！ 主人公の桐生一馬役の声を担当した黒田崇矢さん、同じく主人公の秋山駿役を演じた山寺宏一さんのインタビューをガッツリ掲載しています！

●スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL

本格攻略もいよいよ大詰め。今回はラスボス戦までをサポート！ PAやクエストデータなど、お役立ち情報が満載。そのほか、ウェルチ役の半場友恵さんのインタビューなど、充実の15ページでお届けします。

大人気!! 電撃4コマ

ゲームを題材にした、ゆる～い日常を描く"なんとなくゲーム系4コママンガ"が「電撃4コマ」。気づけば、もうすぐVol.100に届きそうですね。

電撃PlayStation

2/26発売! Vol.467 650円(税込)

旬のRPG・ACTを積極的に攻略します！

2月26日発売の電撃PlayStation Vol.467では、『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』や『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』など複数のタイトルを攻略！ 3月の大型タイトル『龍が如く4 伝説を継ぐもの』、『北斗無双』、発売日が4月22日に決まった『ニーア レプリカント』などの記事も充実しています。

人気付録シリーズ!

特製トップローダー

人気デザインのトップローダーがシルバーに！

過去の本誌付録で最も人気だった特製トップローダーが、シルバーデザインになって帰ってきた！ 大事なカードをすり傷などから守ってくれる、このアイテム。アーケードのカードゲームをガンガンプレイする人なら、何枚あっても嬉しいものですよね。



※トップローダーは透明です。
付録にカードは含まれません。

電撃ARCADE アーケードゲーム

2/26発売! Vol.17 980円(税込)

アーケードユーザーに役立つ情報を濃厚な密度で！

2010年1発目となる電撃アーケード Vol.17では、2月19～20日に行われる「AOU 2010 アミューズメント・エキスポ」を最速レポート！ もちろん『WCCF 08-09』の独走攻略全52ページも必見！『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』などの最新情報もお届けします！

見どころ1 『WCCF 08-09』徹底攻略！

『WCCF 08-09』の攻略記事には、チームの作り方から育成、試合のテクニックまで初心者にも役立つ情報が満載。全国大会ファイナリストによる特別企画も！

見どころ2 AOU最速レポート

「AOU 2010 アミューズメント・エキスポ」のレポートをどの専門誌よりも早く掲載！ セガやKONAMIのタイトルをはじめ、2010年アーケードの全貌がわかる！

見どころ3 『三国志大戦3』ランカーが最新デッキを解く！

Ver3.51Bで各武将の能力はどう変わったのか？ 本バージョンの最新デッキを20名のランカー君主が解説！ 全国大会の情報も見逃すな！

ゼルダの伝説 大地の汽笛 ザ・コンプリートガイド 絶賛発売中!

物語の進め方がひと目でわかるフローチャートと詳細なマップで、メインストーリーを完全にカバー。また、ファントムとの連係プレイを中心にした「神の塔」の攻略方法も伝授！ 各種サブストーリーの発生条件やクリア条件も網羅したこの本で、未開の大地を切り開こう!! ■全352ページ／価格：￥1,050（税込）

電撃ゲームスMANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!



スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL



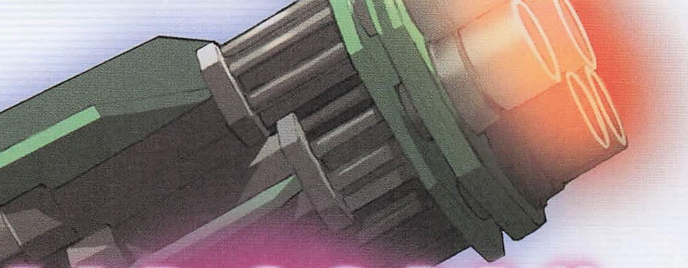
ドラゴンクエストVI 幻の大地

連載企画

PS3

広大な星の海は、未知なる危険が無限大！　でも、頼れる男・バッカスと一緒ならどんな宇宙だって開拓できるハズ!!





準備はいいか？ ミスタ・エッジ

STAR OCEAN THE LAST HOPE スターオーシャン4 INTERNATIONAL

バッカス式！ どんな星でも役立つ戦闘テクニック!!

いよいよ発売されたPS3版『スターオーシャン4』。プライベートアクションやアイテムクリエイションといったシリーズの人気要素を継承しつつ、さらにクエストなどのやり込み要素を多数追加したシリーズの集大成ともいえる作品となっている。攻略1回目となる今回は、各種システムをデータつきで解説するとともに「アナザーアース」までのストーリーも攻略。恒例の「いらすとぎゃらりぃ」も見逃すな！





スターオーシャン4 –THE LAST HOPE– INTERNATIONAL		
発売中（2010年2月4日発売）	¥8,190(税込)	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	販売元:スクウェア・エニックス／開発元:トライエース	冒険
備考	プレイ人数:1人用	育成



システム解説

『SO4』のシステムを理解せよ！
数々のやり込み要素と爽快感のある戦闘が『SO4』の特徴。そのシステムの詳細を解説しよう。

基礎知識編

まずは知っておくと冒険がラクになる情報を1つずつ解説していく。しっかり読んで、ポイントを押さえていこう。

難易度の選択

難易度による物語の変化はナシ！

新しくゲームを始めるときに難易度を選択可能。最初に選べるのは「Earth」と「Galaxy」の2種類で、どちらを選んでも物語に変化はない。アクションがニガテな人は「Earth」を選ぶといいだろう。ちなみに、一定条件を満たすと、さらに2つの難易度が追加される。

最初から選べる2つの難易度

Earth Level	敵のHPとMPが「Galaxy」の70%に減少。さらに敵のATK、INT、GRDが80%に減少する。シリーズ初心者や物語を中心にゲームを楽しみたい人はこちら。
Galaxy Level	標準的な難易度で歯ごたえのある戦闘を楽しむことが可能。最初にスタートした時点では、この「Galaxy」か「Earth」しか選ぶことはできない。

クエスト

期間限定のものに注意しよう

町や村の人に話しかけると特定のアイテムを持ってきてほしいと頼まれることがある。これが「クエスト」と呼ばれるもので、達成することでアイテムやフォル(お金)をもらうことができる。

PA（プライベートアクション）

各キャラのエンディングにも影響

物語の進行にあわせて発生するイベント。仲間との相性（感情値）が変化するなど、エンディングにも深くかかわる。ほとんどが特定のタイミングでしか発生しないので、見逃さないように。

クエストとPAの詳細はP.71へ

バニッシュリング

全アイテム回収を目指すなら必須

バニッシュリングとは、道をふさぐ岩や植物を取り除いたり、宝箱の封印を解除したりできるアイテム。種類は複数あり、封印のされ方によって解除に必要なバニッシュリングは異なる。新しいものを手に入れたら前に行った場所に戻って新たに宝箱の回収ができる場所があるかどうか調べてみるのも重要だ。また、バニッシュリングは使用回数が決まっているが、町にいるバニッシュリング屋にリチャージしてもらうことで再度使用可能になる。

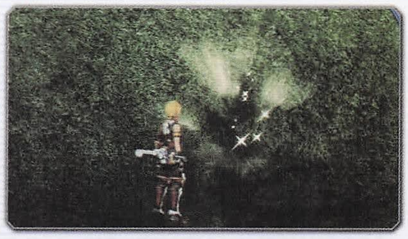
アナザーアースまでにリチャージ可能な場所

トリオム村(惑星レムリック)	▶▶▶村の中央付近
ウドレー村(惑星レムリック)	▶▶▶よろず屋の前

採集・採鉱ポイント

アイテム・EXP・パーティSPが入手できる！

フィールドやダンジョンには光り輝く場所がある。草むらではレイミ、岩肌ではバッカスが仲間にいると、それぞれ採集・採鉱を行なうことが可能。アイテムやEXPを入手でき、スキルレベルを上げるともらえるボーナスも増える。



◀一度カルナスに戻るごとに、採集・採鉱ポイントは復活する。



採集　レイミ担当。回復アイテムや食べ物の材料などを手に入れることが可能だ。



採鉱　バッカスが仲間になると採鉱ができるように。装備の素材などが手に入る。

自分のことは欄外だと思って存分にくつろいでくれ

ミスタ、エッジ！　バニッシュリングのリチャージはなにも店舗だけで行なうものではない。この宇宙のどこかにあるという「リチャージ」というスキルブックさえ手に入れれば、いつでもどこでもリチャージできるようになるぞ。何度も店舗に出向くのが億劫であるならば、このスキルブックを入手してから、宝箱を回収しに戻ってくるのも1つの手であるといえるのではないだろうか？

スキル

冒険に役立つ多種多様なスキルを使いこなせ

スキルとは、キャラが修得できる特殊技能のことで、フィールドで効果を発揮するものから戦闘中に使用するものまで、その種類はさまざま。キャラが最初から所持しているものやレベルアップで覚えるもの以外は、ショップや宝箱、クエストの報酬で手に入る「スキルブック」を使用することで覚えることが可能だ。ただし、修得できるスキルはキャラによって異なるので、ショップなどで必要な数だけ購入するといい。また、入手機会の少ないスキルブックもあるので修得させる順番に注意しておこう。



▲バッカスの「ステルス」や、リムルの「リチャージ」など、キャラクター固有のスキルも多い。

スキルの種類と解説

	分類	修得方法	解説
フィールドスキル	IC用スキル	最初から修得済	IC(アイテムクリエイション)に必要なスキル。このスキルの有無によって、発明や作成できるアイテムの種類が決まる。
フィールドスキル	パッシブスキル	スキルブックの使用	常に効果を発揮するスキル。フィールド上で便利に活用できるものや、戦闘中に効果を発揮するものなど、その種類はさまざま。
フィールドスキル	コマンドスキル	スキルブックの使用	フィールド上で使用できるスキル。特定のポイントでボタンを押すだけのものや、「スキル使用」の項目から選ぶものもある。
バトルスキル	バトルセットスキル	スキルブックの使用	「技設定」でセットしておくとバトル中に常に効果を発揮するスキル。各キャラに2個までセットすることが可能。
バトルスキル	アクションスキル	スキルブックの使用	バトル中にサークルコマンドから選んで使用するスキル。永続的ではなく、一時的に効果を発揮するものが多い。
その他	必殺技	レベルアップ	各キャラ固有の攻撃技。仲間のなかでは、呪紋を主戦力としているフェイズ、サラ、ミュリアの3人は修得しない。
その他	呪紋	レベルアップ	攻撃はもちろん、回復、補助などさまざまな効果を持つスキルが存在。レイミ、バッカス、メリクルの3人以外が修得可能。

修得しておくと便利なスキル

ミニマップに宝箱や採集・採鉱ポイントが表示される「トレジャーサーチ」はアラネアの砦で必ず入手したい。ほかにも町や村の人からアイテムをこっそり頂戴する「ピックポケット」や、トラップのダメージが減る「トラップ回避」なども、なにかと役立つスキルだ。

スキル名	内容	入手方法
トレジャーサーチ	ミニマップに宝箱、採集・採鉱ポイントが表示される	宝箱(アラネアの砦1F)
オカリナ	倒した敵シンボルを復活させる	クエスト報酬(サンドバード再び!)
ピックポケット	NPCや仲間からアイテムを盗む	ショップ(ウドレー村)
トラップ回避	トラップで受けるダメージが減る	宝箱(パージ神殿1F)
エネミーサーチ	敵の情報が表示されるようになる	宝箱(開拓基地)

スキルレベルを上げよう



▲戦闘で使う必殺技や呪紋もレベルを上げることが可能。スキルレベルが高ければ高いほど、威力は増していく。

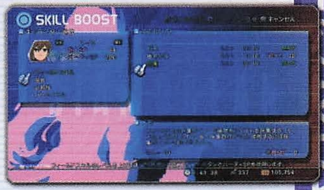
多くのスキルは最大10段階までレベルアップが可能。HPの最大値を上げる「HPブースト」はレベル1の場合は100アップするだけだが、レベル10まで上げると10000もアップするようになる。このレベルはSPを消費することで任意に上げることができるので、便利なスキルは優先的に上げておきたい。SPの入手方法は右に記載するので参考にしてみよう。

SPの種類と入手方法

個人SP	個人SPはレベルアップ時に手に入る。各キャラで消費する以外の使い道はないので、優先的に使おう。
パーティSP	パーティSPは、宝箱を開けたり、採集・採鉱を行なうことで入手でき、どのキャラにも割り振ることができる。入手機会は多いが、ICでも必要になるので、あまり無駄遣いしないように心がけよう。

優先的にレベルを上げたいスキル

ブースト系の「HPブースト」や「ATKブースト」はレベルを上げるほど真価を発揮する。ダメージを受けたときに一定確率でHPが回復する「ファーストエイド」も、最大でMAXHPの60%まで回復するように!



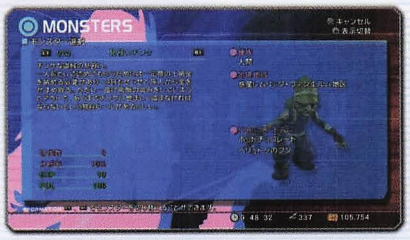
▲アイテムの入手数や種類が増加する「採集」や「採鉱」も優先したい。

スキル名	内容	入手方法
HPブースト	最大HPが上昇	ショップ(タトローイ)
MPブースト	最大MPが上昇	ショップ(タトローイ)
クリティカル	クリティカル発生率アップ	宝箱(星の船)
精神集中	HITとLUCKを上昇させる	宝箱(アラネアの砦)
ファーストエイド	ダメージを受けたときに一定確率でHP回復	ショップ(開拓基地)

モンスター

種族や属性によって弱点が異なる

モンスターの種族や属性に対して有効なスキルを持っていると、戦闘を有利に進めることができる。また、モンスターには「重さ」が設定されており、重い敵には吹き飛ばしや打ち上げといった攻撃が無効化されてしまうことも多い。とくにボスはこの傾向が強いので注意したい。



◀倒した敵の情報は「モンスターコレクション」で確認できる。

分析率とジュエル化

モンスターは倒した回数によって「分析率」が上がっていく。この分析率が100%になると、その敵のファクター(弱点やパラメータ)を引き継いだアクセサリに変える「ジュエル化」が可能に。ちなみに分析率は、最新のデータがほかのセーブデータにも反映される。

状態異常

バトル後に継続するものに注意

状態異常には、一定時間で効果が切れるもの、バトル終了時に回復するもの、バトル後も継続するものの3つの種類が存在する。バトル後も継続するものはエッジとサラが修得する「キュアコンディション」で回復することができる。覚えるまでは回復アイテムを多めに所持しておくようにしよう。ちなみにフェイズの「アンチドート」で毒状態を回復できるので、活用していこう。

状態異常一覧

名称	アイコン	バトル後の継続	状態など	回復方法
毒		あり	2秒ごとに最大HPの1%ぶんのダメージ	アクアベリィなど
凍結		ー	6秒間氷漬け。水属性以外の攻撃を受けると戦闘不能に	ホットチョコレートなど
沈黙		あり	MPを消費する行動ができなくなる	赤い薬草など
呪い		あり	2秒ごとに最大MPの1%ぶんのMPダメージ	聖水など
ヴォイド		ー	状態異常、補助効果、ファクターの効果が無効になる	ヴォイドリカバリー
スタン	ー	ー	3秒間行動不能になる	3秒後に回復
マヒ		あり	行動不能になる	バジルなど
フォグ		ー	攻撃の距離や向きを調整できなくなる	ケミカルライトなど
かぼちゃ	ー	ー	30秒間、移動以外の行動ができなくなる	かぼちゃエキスなど
戦闘不能	ー	あり	行動不能になる	フレッシュセージなど



ウェルチがウザい?(笑) そんなことはわかっています!

どうも、いつもトイレにいるバッカスにOPP(おなかピーピー)サイボーグの称号を与えてあげたいと思っているカワチです。てか、そんなことはどうでもいいんだ! 誰だ、ウェルチのテンションが高すぎてウザイって言ったヤツは! 誰だ? 誰だ? あ、オレだった(てへり)。いやでも、ウェルチのハイテンションって、実は『SO4』には絶対必要な要素なんですよね。例えるなら某音楽バラエティの篠原と●えのポジションといいますか。天然だからこそ踏み込める領域があるのではないのかと。事実、彼女絡みのイベントでフェイズとリムルの●●シーンが見れたり、バッカスの意外な一面が披露されたりしましたしね。これってウェルチが場の空気を温めてくれたから起きた出来事ではないのでしょうか? いや、きっとそうに違いない! グッジョブ、ウェルチ!



◀ウェルチの姿に思わず絶句……。



ここは欄外に任せてもらおう!

ミスタ、エッジ! 今モーフィスの仲間から新しい情報が届いた。どうやらPS3版『SO4』では、「セッティング」画面で「ウィンドウデザイン」と「言語設定」を細かく変更できるようだ。ウィンドウデザインの項目を「タイプ2」にすると、会話やメニュー画面に表示されるウィンドウやフェイスが海外仕様になるらしいぞ。さらにボイスも各国の言語に変更することが可能らしい。……時代は変わったものだな。

バトル編

ここからは実践テクニックを解説。アクション性が高い『SO4』の戦闘システムの仕組みを理解しよう。

BEAT

好みの戦闘スタイルを選ぶべし!

「BEAT」とは、3種類からなる戦闘スタイルのことで、設定したものに応じてボーナスパラメータがもらえたり、追加効果が発揮されたりするようになる。ただし、キャラごとに最初からタイプにあったものが設定されているので、とくにこだわりがなければ変えないのも手。バトルに慣れてきたら、別のBEATでの戦闘も試してみよう。



▲ランクは戦闘回数によって上がる。弱い敵でもOK。

BEATの特徴

BEAT.S	ATK、INT、HITといった攻撃に関するパラメータが上昇し、「サイトアウト」の効果を高めるような追加効果をメインに覚えていく。
BEAT.B	BEAT.Sとは逆に、最大HP、DEF、GRDといった防御に関わるパラメータが上昇。追加効果は主に「ラッシュモード」を支援するものを覚える。
BEAT.N	追加効果はないが、BEAT.SとBEAT.N、それぞれのランクぶん上昇パラメータ効果を同時に得られる。ほかの2つのランクが上がってから真価を発揮するBEATだ。



▲BEAT.SとBEAT.Bの両方のレベルを上げるほど、2つのパラメータ補正を受けるBEAT.Nが強力に!

▼BEAT.Sのレベルを上げると、追加効果によってサイトアウトのタイミングチャンスが増えていく。



BEATごとのパラメータ

ランク	戦闘回数(累計)	BEAT.S 上昇パラメータ ATK	INT	HIT	BEAT.S 追加効果	BEAT.B 上昇パラメータ 最大HP	DEF	GRD	BEAT.B 追加効果
1	–	+5	+5	+2	サイトオフ中の敵へのダメージアップ	+1%	+5	+2	ラッシュ中クリティカル発生率アップ
2	6	+10	+10	+6	–	+2%	+10	+6	–
3	14	+15	+15	+10	–	+3%	+15	+10	–
4	24	+20	+20	+14	–	+4%	+20	+14	–
5	36	+25	+25	+18	サイトアウト中リンクコンボの先行入力	+5%	+25	+18	ラッシュゲージ上昇量増加
6	49	+30	+30	+22	–	+6%	+30	+22	–
7	65	+35	+35	+26	–	+7%	+35	+26	–
8	83	+40	+40	+30	–	+8%	+40	+30	–
9	102	+45	+45	+34	ダブルサイトアウト(カウンター回避)	+9%	+45	+34	ラッシュ中MP消費25%減
10	124	+50	+50	+38	–	+10%	+50	+38	–
11	146	+55	+55	+42	–	+11%	+55	+42	–
12	172	+60	+60	+46	–	+12%	+60	+46	–
13	199	+65	+65	+50	行動中にチャージ可能	+13%	+65	+50	ラッシュゲージ減少量低下
14	228	+70	+70	+54	–	+14%	+70	+54	–
15	259	+75	+75	+58	–	+15%	+75	+58	–
16	292	+80	+80	+62	–	+16%	+80	+62	–
17	326	+85	+85	+66	サイトアウト発生中に周囲の敵を停止	+17%	+85	+66	ラッシュ中受けるダメージ−5%
18	364	+90	+90	+70	–	+18%	+90	+70	–
19	402	+95	+95	+74	–	+19%	+95	+74	–
20	443	+100	+100	+78	サイトアウト準備中ガードレス	+20%	+100	+78	ラッシュ中にもゲージ加算

必殺技

リンクコンボで技と技をつなげ!

必殺技や呪紋はステータスの「技設定」で、ワンボタンで発動できるよう設定可能。「リンクコンボ」のスキルを上げると、多くの技を登録でき、コンボをよりつなげられるようになる。



▲詠唱なしで呪紋発動も!

リンクコンボのつながりの例(❶〜❸はボタンを押した回数)

例1: L2❶ › R2❶ › L2❷ › R2❷ › L2❸ › R2❸

例2: L2❶ › L2❷ › L2❸ › R2❶ › R2❷ › R2❸

リンクコンボのダメージボーナス

リンクコンボで必殺技をつなぐと、2発目以降の技にはダメージボーナスがつく。どの技とどの技がつながりやすいのか、ぜひ研究してみよう。

スキルレベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2発目のダメージ	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%	+35%	+40%	+45%	+50%	+60%
3発目のダメージ	+30%	+35%	+40%	+45%	+50%	+55%	+60%	+65%	+70%	+80%
4発目のダメージ	+45%	+50%	+55%	+60%	+65%	+70%	+75%	+80%	+85%	+100%
5発目のダメージ	–	–	–	–	–	+100%	+110%	+120%	+130%	+140%
6発目のダメージ	–	–	–	–	–	+140%	+150%	+160%	+170%	+180%

エンカウント

敵シンボルとの接触位置に注意!

フィールドに生息する敵のシンボルに接触するとバトルがスタート。このとき、どの方向から敵に接触したかで戦況が変化する。不利になるのは「サプライズアタック」だが、これは「ワーニングブローチ」というアクセサリで回避することが可能だ。



▲後ろから近づいて、アドバンテージアタックを狙おう!

エンカウントの種類

通常	敵シンボルに対して、正面か横向きで接触した場合は通常のバトルになる。敵味方ともに、とくに有利、不利になるような要素はない。
サプライズアタック	自分の背後から敵に接触されるとサプライズアタックに。通常よりも敵の数が増え、敵のラッシュゲージも最初から30まで溜まっている。
アドバンテージアタック	敵のシンボルの背後を取れればアドバンテージアタックになる。敵の数が減っているほか、敵に数秒間、気づかれない状況になる。
レイドアタック	複数の敵シンボルも近くにいたときはレイドアタックとなり、そのシンボルの数だけ連続で戦闘に。発生すると緑のボーナスボードを入手できる。

ラッシュモード

一定時間、キャラの能力をアップ可能

クリティカル率などを一定時間上げられる「ラッシュモード」。このモードを発動するにはラッシュゲージを溜める必要がある。具体的には、敵に攻撃を当てたりすることで増やすことができるので、攻撃回数の多い必殺技をリンクコンボに設定すると溜めやすいだろう。



◀サイトアウト準備中もラッシュゲージは上昇していく。

ラッシュコンボについて

ラッシュコンボモードはラッシュモードと同じく、ラッシュゲージを消費して出すことができるまったくの別物。こちらは反撃の心配がないので安全にダメージを与えることが可能だ。



▲どの位置からでもダメージを与えることができるのが魅力。

ラッシュゲージの溜め方

エッジやメリクルのように素早いキャラは通常攻撃をガンガン当てていこう。逆にバッカスのような攻撃速度が遅いキャラは「フォースブレイカー」のような連続ヒットする必殺技を使ったほうがいい。



▲ゲージの増加が3秒間途絶えるとゲージは減少していく。

敵がラッシュモードになったら?

味方と同様に敵もラッシュモードを使ってくる。このとき、無理に戦っても敵がのけぞらないため、反撃を受けるケースが多い。逃げに徹するか、サイトアウトで対抗するなどの手段をとるようにしよう。



▲ラッシュモードでもサイトオフ状態なら敵はのけぞる。



戦うだけが欄外ではないということだな

ミスタ、エッジ! 戦闘中にサークルコマンドを呼び出しているか? ここではいつでもメンバーの入れ替えができるので、敵の戦力パターンによってこちらの戦力も入れ替えるのが理想と思われる。戦闘不能になったメンバーも控えメンバーと入れ替えできるそうだ。復活が困難だと感じたら、入れ替えで一時的に対処してしまうのも戦略の1つではないだろうか。

サイトアウト

敵の背後に回り込んで一方的に攻撃

敵の背後に回りこんで一方的に攻撃を行なうサイトアウト。ストーリー中盤以降に登場するボスは、このサイトアウトでないと弱点を狙えないことが多くなってくるので、早めにマスターしたいシステムだ。ちなみにサイトアウトを多用する場合は、BEATを「BEAT.S」に設定しておけば恩恵を受けやすいのでオススメ。



◀タイミングが肝心なので早めにマスターしたい。

サイトアウトの手順



▲ⓧボタンを押し続けてサイトアウト準備状態にしたあと、敵がこちらをターゲットするのを待とう。ただし2.5秒以上続けるとキャラが疲れたモーションをとり、失敗となってしまう。



▼左スティックを倒すと、サイトアウトが発動して画面がスローモーションに。敵がキャラを見失い、無防備状態となる。



▲敵の後ろに回りこんで一方的に攻撃できる。2秒間は無防備なので、ありったけのリンクコンボを叩き込もう。

2種類のサイトアウト

サイトアウトは、敵とのレンジ（距離）によって「SHORT」と「LONG」の2種類のパターンに変化する。「SHORT」の場合は敵の背後を取って攻撃できるが、「LONG」の場合は敵が一時的にキャラを見失うだけとなっている。なるべく距離を詰めて発動しよう。

SHORT



◀発動すれば、2秒間、一方的な攻撃でダメージを与えることができる。

LONG



▶攻撃は届かないが、一気に距離を詰めたりすることが可能。

サイトアウトのボーナス効果

サイトアウト後、敵がサイトオフになった状態で攻撃を行なうとクリティカルの発生率にボーナスが加わる。1ヒット目は必ずクリティカルになり、2ヒット目以降もサイトオフ状態が続く限りボーナスの発生率がアップする。



▲ボーナス効果があるうちは、リンクコンボに登録した技などを使って絶え間なく攻撃を仕掛けたい。

攻撃	クリティカル発生率
1ヒット目	+100%
2ヒット目	+85%
3ヒット目	+70%
4ヒット目	+55%
5ヒット目	+40%
6ヒット目	+25%
7ヒット目以降	+10%

ボーナスボード

バトル後にボーナスがもらえる

ボーナスボードは画面右に表示される14マスのボードで、これを溜めることで経験値やフォルなどのボーナスを得ることができる。種類は4つあるが、それぞれ取得条件が異なり、ボード自体のマス数に限りがあるので、狙って取得していくことが大事。右でそれぞれのポイントを解説していこう。



▲ボーナス効果を得るためにも、なるべく多くのボードを取得するように心がけたい。

ボーナスボードの種類

効果 獲得EXPが10%増える
獲得条件 クリティカルで敵を倒す

青いボードを取得するには、クリティカルで敵を倒せばOK。これを達成するにはサイトアウトで敵を攻撃するのが手っ取り早い。ただし必殺技を使うと黄色や赤のボードも同時に入手してしまう可能性が高い。青だけを集めたい場合は、サイトアウトからの通常攻撃で敵を倒すように心がけよう。

効果 獲得FOLが10%増える
獲得条件 複数の敵を同時に倒す

黄色いボードの取得条件は、複数の敵を同時に倒すというもの。弱い敵を狙えば簡単だが、必殺技や呪紋を使うと赤のボードを同時に入手してしまうので注意。またスキルの「クリティカル」をつけていると、青のボードが手に入る可能性が高くなるので、セットしている場合は外しておきたい。

効果 HP&MPが1%回復する
獲得条件 スキルのみで敵を倒す

スキルのみで敵を倒すことが取得条件なので、味方に何もさせないように作戦を「なにもするな！」に変えておくといい。また、広範囲の技を使ってしまうと黄色のボーナスボードも同時に取得してしまうことがある。単体の敵を狙いやすい技を使うか、まわりの敵を巻き込まないように戦おう。

効果 パーティSPが1増える
獲得条件 レイドアタックを発生させる

パーティSPを獲得できる緑のボードは入手条件がやや特殊で、レイドアタックの戦闘を発生させるだけで入手可能。複数の敵が固まっている場所で戦闘を繰り返そう。ちなみに、敵シンボルを復活させるスキル「オカリナ」をメリクルが所持していれば、より効率的に集められる。

連鎖と崩落

ボーナスボードは操作キャラがクリティカルを受けたり、戦闘不能になると崩落する。ただし、同じ色のボードが隣接していれば半分は残る。計画的に連鎖させるようにしよう。



▲操作キャラが条件を満たすと崩落する。危なくなったらキャラチェンジも手。

ラクな溜め方は？

手っ取り早くボードを集めたいときは「クリティカル」と「精神集中」のスキルを組み合わせてクリティカル発生率を上げよう。この状態で必殺技を使っていけば緑以外のボードは簡単に集められるはずだ。



▲「精神集中」のスキルを修得できるのは、レイミやメリクルといった一部のキャラに限られる。



ライターコラム②　ラブでコメを体験したいならPAやるっきゃないっしょ！

うぉー。またオレだー。カワチだー。誰だ、『SO4』にラブとコメが足りないなんて言ったやつは！　それは多分、PAを見ずにストーリーを進めちゃっているのではありませんかな？　ハッキリ言ってヒロイン・レイミの魅力はPAに集約されていると言っても過言ではないでしょう。本編ではエッジの幼なじみにして、よき理解者の彼女ですが、PAではエッジにお風呂を覗かれたり、メリクルに嫉妬してみたりと、王道ラブコメのヒロインに早変わりしてしまいます。しかも、これらのイベントが制作スタッフ＆声優陣の悪ノリで相当はっちゃけた内容になっています。個人的には、やはりエッジがレイミのシャワーを覗いてしまうPAが大好き。ネコのモノマネでやり過ごそうとするエッジに対して、レイミがバスタオルで弓を引くという構図だけで笑えます。あとは意外にお似合いなカップルだったりするフェイズとリムルのイベントもお気に入り。普段は冷静なフェイズがリムルを相手しているときだけ、いじられキャラっぽくなってしまうのがツボです。また、リムルのほうもフェイズが相手だとムキになっちゃうところがいいですよ。なんだかんだいって、リムルも子供ですね。……え？リムルは15歳!?　そんなバカな。



▲ほぼフェイズを殺す気とし思えない行動をとるリムル。それは、ちょっとやりすぎな気も……。



▲エッジとレイミのイチャイチャを見ていると、自分に幼なじみがいないことに改めて絶望します。

究極のやり込み要素「アーツコレクション」

アーツコレクションとは、バトル時に特定の条件を満たすことでクリアしていくミッションのこと。各キャラごとに100個のお題が存在し、一定の収集率を超えると戦闘中のボイスが追加されたり、キャラのレベルの上限が底上げされたりと、さまざまな特典をゲットすることができる。すべてをコンプリートするのはとても大変だが、やりごたえは存分にあるので、ぜひ挑戦してみてもらいたい！



▲アーツコレクションはキャラごとに存在するのでコンプリートは至難の業！





熱さを感じるほどの欄外を得たいものだ……

ミスタ、エッジ！　この模型はいったい、何だ？　ほう。「スペースシップコレクション」というのか。なるほど興味深い。我々が今まで訪れた惑星のシップの模型になっているのだな。いったい、これらはどこで手に入れたのだ？　なに？　「各地の惑星を訪れたときにコンピュータ端末を調べてダウンロードしてきたよ」だと？　いつのまに、そんなことをしていたのだ……。



『SO』シリーズの醍醐味といえばやっぱりコレ!

アイテムクリエイション

アイテムの作成や合成が可能なアイテムクリエイション。『SO』シリーズのファンにはおなじみのこのシステムは、もちろん『4』にも搭載されている。その仕組みを解説しよう！

アイテムクリエイション（以下IC）は便利だが、アイテムの作成にはそれなりの手順がいる。まずは、アイテムの設計図となるレシピを一定のスキルレベルを満たしたキャラに発明させるか、人からもらうなどして入手することから始めよう。また、実際にアイテムを作成するためには素材が必要になるが、これは各惑星のショップで購入したり、採集や採掘、敵を倒したあとのドロップアイテムなどから入手できる。



◀ミーティングルームに行けば、いつでもICを起動できる。

各キャラクターのICスキル

キャラクター	スキル	主な発明アイテム
エッジ	鍛冶	剣、レイピア、重鎧など
レイミ	料理	料理など
フェイズ	錬金	鉱石など
リムル	絵画	消費アイテムなど
バッカス	機械	装甲、消費アイテムなど
メリクル	細工	アクセサリなど

ICの流れ

ICは基本的にレシピを発明するところから始まる。ただし、レシピメモのアイテムを持っている場合は、それをウェルチに渡せばOK。素材を持っていればアイテムを作れる。

レシピの発明
パーティSPを使って会議を行なう。会議が長いと、そのぶん多くのSPを消費する。

レシピメモの入手
宝箱やクエストの報酬などで新しいレシピメモが手に入ることも！「レシピメモ05」といったNo.がついている。

素材の入手
ショップや敵のドロップなどから、レシピに記載されたアイテムを入手しよう。

アイテムの作成
レシピと素材があれば作成可能に。失敗することはないので気軽に作ろう。

アイテムの合成

キャラクターにはIC能力値が存在

IC能力値はキャラが持つ才能のようなもので、レベルが上がっても変動することはない。レシピの発明を成功させるには、各キャラのスキルレベルとともに、このIC能力値が必要となる。スキルレベルが高くても新たなレシピを作成できないときは、ほしいスキルのIC能力値が高いメンバーに変更してみよう。ちなみに、キャラ1人ごとのIC能力値の最大値は10なので、11以上必要な場合は2人以上を組み合わせる必要がある。



▲キャラの組み合わせによって、発明するまでにかかる時間も変わってくる。

IC能力値一覧

キャラクター	鍛冶	料理	錬金	絵画	機械	細工	調合	センス
エッジ	10	−5	2	−5	4	−1	2	5
レイミ	1	10	−6	6	−1	5	−2	3
フェイズ	4	2	10	−1	6	−3	−4	5
リムル	−9	1	5	10	−10	7	6	6
バッカス	7	−8	2	−2	10	3	4	−8
メリクル	5	7	−8	5	2	10	−10	−1

開発しておくと便利なアイテムは？

ICで作ると便利なのは、「完熟ベリィ」などのショップでは売られていない回復アイテム。しかし、これらはミュリア加入までは作成不可能。まずは使用することで戦闘後に入手できる経験値やフォルが増える「カレーライス」や「カスタードパイ」などの料理系のアイテムを発明するといい。



◀料理に必要な素材は、ほとんどがショップで購入可能。

オススメ作成アイテム一覧

アイテム名	効果（ファクター）	作成に必要な材料
レモンジュース	❶HP回復40%、❷MP回復20%	レモン×1、天然水×1
梅干しライス	❶HP回復5%、❷3回戦闘まで入手経験値+5%	白米×1、梅干し×1、海藻×1
お茶漬け	❶HP回復5%、❷3回戦闘まで入手経験値+10%	白米×1、梅干し×1、海藻×1、天然水×1
親子丼	❶HP回復5%、❷3回戦闘まで入手経験値+20%	白米×2、獣の生肉×1、万能タマゴ×1、特性割下×1
カレーライス	❶HP回復20%、❷3回戦闘まで入手経験値+20%	白米×2、獣の生肉×1、野菜×1、香辛料×1
カスタードパイ	❶MP回復20%、❷3回戦闘まで入手フォル+20%	パイ生地×1、生クリーム×1
ショートケーキ	❶MP回復5%、❷3回戦闘まで入手フォル+30%	万能タマゴ×1、生クリーム×2、ブルーベリィ×1
シーザーサラダ	❶HP回復5%、❷10回戦闘まで消費MP−30%	野菜×2、オリーブオイル×1、レモン×1、濃厚チーズ×1
ハンバーグ	❶5回戦闘までATK+20%、❷HP回復5%	獣の生肉×2、野菜×1、万能タマゴ×1、香辛料×1
サンマの塩焼き	❶5回戦闘までINT+20%、❷MP回復5%	生魚×1、野菜×1
鮭のムニエル	❶5回戦闘までINT+20%、❷MP回復20%	生魚×1、オリーブオイル×1、レモン×1
ペペロンチーノ	❶10回戦闘までDEF+30%、❷MP回復5%	生パスタ×1、香辛料×1、オリーブオイル×1
アタックボトル	❶60秒間 ATK+20%	薬用ニンジン×1、ファイアエレメント×1、空きビン×1

素材の集め方は？

ICの素材はショップで購入できるもの以外に、敵からのドロップで手に入れなければならないものもある。このドロップを増やすために、「人間知識」や「魔物知識」といったスキルを上げておくといい。また、採取・採掘で取れるアイテムが必要な場合も多いので、ぜひこちらのスキルも上げておきたいところだ。



▲「○○知識」系のスキルは、キャラごとに得意とする分野が異なっている。

ボーナスクリエイションの発生について

IC中に「ボーナスクリエイション」が発生することがある。これは装備品であればパラメータにボーナスがつき、消耗品であれば完成個数が増えるというもの。単純にお得だが、装備品の場合は合成可能回数が1回ぶん減ってしまうデメリットも存在する。装備品はいずれ合成で強化できるようになるので、この回数は少しだけ重要。もし気になるのであれば、ロードしてやり直そう。

冒険が進むと合成も可能に……!?

もとからあるアイテムに、ほかのアイテム（ファクター）を付加することができる「合成」。これを利用するには、サラが持つスキルが必要になる。彼女が仲間になったらぜひ試して、装備を強化してみよう！



ライターコラム③

鋼のボディに熱いハート！バッカスは紳士の鏡やで！



『SO』シリーズ大好きライターのAKです！　個性的なキャラクターが集まる『SO4』のなかでも、バッカスは最高にいい味出していると思います！　外見はなかなかにいかつく、最初はビビる人も多いと思いますが、中身は最高の紳士です。気難しいリムルも肩に乗っかるほどのナイスガイっぷりを発揮してくれます。今時、名前を呼ぶ前にミスやミスタをつける人はそうはいません。だって、よほどの風格がないと恥ずかしいし、ほかの人からは「ちょ、マジで何こいつ？」とか思われちゃいますからね。しかし、バッカスは違います。そんな思いは微塵も感じさせずに、他人と自然に接することができるのです！　そんなバッカスの魅力をさらに知りたいのなら、ぜひPAを見ることをオススメします！　エッジとのチェス対決で見せる凛々しいバッカス、ウェルチイベントで見せるちょっとフランクなバッカス……。普段からは想像できない彼の姿を知ることで、バッカスをさらに好きなること間違いないでしょう！





成功とは欄外に比例するものだ

ミスタ、エッジ！　どうした？「レシピに必要なアイテムがどこを探してもないんだ」だと……。ふむ。私のデータベースには“ICでしか作れない素材アイテム”が登録されているようだ。もしかしたら、このなかに必要なアイテムが存在するかもしれんな。ミスタ・フェイズが「錬金」に秀でていたはずなので、彼とレシピ会議を開いてみてはどうかね？

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりぃ vol.08



(株)トライエース 金倉賢一氏

こめんと!!

普段は3D映像の仕事をしているので、2Dの絵は新鮮な気持ちで描けました。この絵は『SO』シリーズの主人公達の集合写真的な感じです。個人的には、後ろのほうで好き勝手している人達が気に入っています。

だいひょうさく!!

PS2『スターオーシャン Till the End of Time』、PS2『ヴァルキリープロファイル2 ―シルメリア―』、Xbox 360『インフィニット アンディスカバリー』ムービーディレクター

歴代『スターオーシャン』シリーズのヒーローとヒロインが豪華揃い踏み！　レナがなでているバーニィの顔がアレ？　なのは、まぁ置いとくとして。ミリーが見てないところで、ラティがうっとりしているある人の後ろ姿。亡国のお姫様にして、女神の魂を宿した金髪のあの子……心憎い演出です。

対攻撃アラート反応 この欄外は危険だ

ミスタ、エッジ！　ICを起動しようとしたときに、ミス、ウェルチとのイベントが起こることがあるのは知っているだろうか？　一部ではあるが、その発生時期をここで伝えておくとしよう。【ファーストコンタクト】Act1－11【えっへん】Act2－11～Act2－12【歴史は偉大なり】Act3－9 ……だそうだ。この数字の意味は次のページを見ればわかるらしいが、PAが発生する期間とほぼ同じようだな。



ストーリー攻略

惑星探索の道のりを一挙解説!
中盤までのストーリー攻略に加え、PA&クエストデータを掲載。惑星探索にぜひ役立ててほしい。

探索編

Actごとの攻略ポイントとボスの攻略法を解説。冒険に詰まったら、フローチャートを参考にしてみよう。

行動フローチャート

Act1 惑星エイオス

1. 惑星エイオスに到着
2. BATTLLE:アラファーガ×2
3. カルナスで探索任務を受ける
4. ウルズの滝・洞窟へ
5. 惑星エイオス・北部海岸
6. エレーミアの負傷した隊員を発見
7. BOSS:アルマロス
8. フェイスが加入
9. 惑星エイオス開拓基地へ
10. 通信室にいるグラフトンに話しかける
11. 惑星レムリックへ

Act2 惑星レムリック

1. カルナスからトリオム村へ
2. トリオム村でリムルが加入
3. アラネアの砦
4. BOSS:ドラゴンニュート
5. ウドレー村のルティアの家へ(アイテム:呪紋石)
6. トリオム村へ
7. キムドから「火のリング」を入手
8. 風燕の谷へ
9. 星の船へ
10. BOSS:バラキエル
11. トリオム村を経由してカルナスへ
12. カルディアノン母艦:ドックへ

Act3 カルディアノン母艦

1. カルディアノン母艦:ドック
2. 館内通路
3. トラップで生体研究所に転送
4. バッカスが仲間に加入
5. カルディアノン母艦:地下都市を抜け制御タワーへ
6. BOSS:サハリエル
7. エマージェンシーバイパスを抜けドッグへ
8. カルナス(自由行動)
9. アナザーアースへ

Act4 アナザーアース

1. GASスタンドショップに入る
2. クラウスの家に入る
3. 軍施設
4. BOSS:ジェネミックビースト
5. メリクルが加入
6. 実験エリア
7. 惑星ロークへ

Act5 惑星ロークに続く

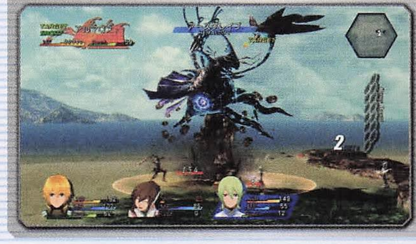
Act1 惑星エイオス

Act1−6発生前に船内で「レシピメモ05」をもらっておこう。材料の「壊れたメタルカッター」はカルナス付近の宝箱で手に入る。また、Act2に入る前にショップで「ハンティングボウ」の材料である「エルダーボウ」を購入しておきたい。

BOSS アルマロス	HP	4027	弱点	地	耐性	水・風
落とすアイテム	ゆがんだ甲殻(100%)				分析率	30%

硬い殻を破壊して、コアを集中攻撃!

戦闘前にフェイズが加入して3人での戦いとなる。アルマロスは防御力が高くダメージを与えにくいが、内部のコアを攻撃すれば大ダメージを与えることが可能。まずは体の右側についた殻に攻撃を仕掛け、内部のコアを露出させよう。アルマロスがラッシュモードを発動した場合は、危険なので回避に専念すること。



◀フェイズの「アースグレイブ」で一気にダメージを与えよう!

Act2 惑星レムリック

アラネアの砦1Fでは「トレジャーサーチ」が手に入る。これはマップ上に宝箱の位置が表示される便利なアイテムなので、忘れずに回収しておこう。また、Act2−6で必要になる「妖精蘭」はヴァンエルム地区の南西で発見できる。

BOSS ドラゴンニュート	HP	9563	弱点	なし	耐性	なし
落とすアイテム	トカゲの皮(10%)など				分析率	3%

遠距離からの攻撃で攻めよう

ドラゴンニュートはのけぞりにくく、サイトアウトカウンターの能力を持つやっかいな敵だが、能力はそこまで高くない。ラッシュモードを発動するなどして強引に倒してしまおう。なお、のちにザコ敵として登場するため、分析率は3%となっている。

BOSS バラキエル	HP	36447	弱点	火	耐性	地・水(吸収)
落とすアイテム	モンスタージュエル(100%)				分析率	30%

コアが露出する瞬間を狙って攻撃を仕掛ける

アルマロス同様、コアへの攻撃以外はあまりダメージを与えられない。コアは「ドラゴントルネード」か「フリージングサークル」の使用中に露出するので、その瞬間に攻撃しよう。火属性に弱いため、リムルの「スピン・トマホーク」などが有効だ。

Act3 カルディアノン母艦

長いダンジョンが続き、街にも戻れないので、各フロアにあるベンディングマシーンでアイテムの補充はしっかりと行っておくこと。また、カルディアノン母艦は、クリアすると二度と戻れない。宝箱の取り逃しがないよう注意しよう。

POINT 1 「雷のリング」を利用してIDカードを入手

艦内通路1Fの西側には「雷のリング」があるので、まずはこれを入手。その後マップ中央南のセンサーを破壊して、艦内通路B1へと進もう。艦内通路B1では、中央の巨大モニターを調べてパスコードを入手すれば、艦内通路B2へ進めるようになる。艦内通路B2に入ったあとは、右のフローチャートに従って制御室に向かうと、バッカスがパーティに加入する。

■制御タワーまでのフローチャート

1. 「雷のリング」を使って、コールドスリープ室の制御パネルを破壊
2. 息絶えたカルディアノン兵から「カルディアノンIDカード」を入手
3. 「雷のリング」でIDカード登録室のセンサーを破壊する
4. コンピュータを調べてIDカードを認証登録する
5. 認証IDで開く部屋に入ると、トラップで生体研究所に転送される

POINT 2 パイプから煙を出してバリアを視認可能に

生体研究所脱出後は制御タワーに到着する。制御タワーの各所には赤色のバリアが張られており、接触するとダメージを受け、後ろに飛ばされてしまう。点滅しているバリアは消えている瞬間を見計らえば通り抜けることができるが、なかには見えないバリアもある。その場合は近くにあるパイプを破壊すれば、煙によってバリアの姿がはっきりと見えるようになる。



▲バリアは、約1秒ごとに消えたり現れたりを繰り返す。

BOSS サハリエル	HP	16661	弱点	水・雷	耐性	火・風
落とすアイテム	なし				分析率	30%

雷属性の攻撃で大ダメージを与えろ!

バラキエルなどと同様にサハリエルにもコアが存在し、「Vビーム」と「ボルティックブラスト」使用時に腹部からコアが露出する。「Vビーム」は、サハリエルに密着すると当たらないので、うまく潜り込めば無キズで大ダメージを与えられる。雷属性が弱点なので、攻撃時はバッカスの「サンダーアーム」を使うといい。

サンダーアームで攻めろ!



▶事前に「サンダーアーム」を強化しておけば、戦いがラクになる。

Act4 アナザーアース

GASスタンドショップとクラウスの家にある冷蔵庫からは回復アイテムを無限に入手できる。また、アナザーアースは脱出すると二度と戻れなくなるので、フィールドや軍施設にある宝箱は1つ残らず回収しておきたい。

POINT 「地のリング」を忘れずに回収しておこう

軍施設にある部屋で「地のリング」を入手することが可能。これを使うことで、惑星エイオスや惑星レムリックにあった大岩を壊せるようになる。ここで取り逃した場合は、入手できるのがかなり後半になってしまうので取り忘れのないように。



◀軍施設の探索で「地のリング」を回収!

BOSS ジェノミックビースト	HP	32396	弱点	雷	耐性	火
落とすアイテム	アイアンクロー(100%)				分析率	15%

マヒ効果のある尻尾には近づくな!

ジェネミックビーストはガードレスのファクターを持ち、近接攻撃では怯まないやっかいな相手。さらにサイトアウトするとマヒ尻尾に触れてマヒする恐れがあるので、接近戦主体のエッジではやや分が悪い。ここは遠距離から攻撃可能なバッカス操作がオススメ。雷属性が有効なので「サンダーアーム」を使って大ダメージを与えよう。



◀バッカスで遠距離から安全に攻撃!



この欄外にはまだ潜在能力があるようだ

ミスタ、エッジ! 「モンスターコレクション」の分析率を100%にするには、同じモンスターと何度も戦えばいいことは知っているだろうか? とくに一度しか戦えないBOSSの分析率を増やしたいなら、❶BOSSと戦う→❷新しいセーブデータに記録する→❸ボスと戦う前のデータをロードして❶に戻る……を繰り返せば分析率を増やせるらしいぞ。私達もぜひ活用していきたいところだな。

データ編

Act4までのPA＆クエストの発生時期や条件をまとめて公開！

クエスト

クエストは大きく分けて、村や町の人から依頼を受ける「一般クエスト」と、ショップで必要となるアイテムを納品する「受注クエスト」の2種類が存在する。どちらの場合もクエスト完了時にEXPとパーティSPがもらえ、クエストによっては報酬のアイテムも入手できる。ストーリーの進行には影響しないが冒険がラクになるので、ぜひ利用したい。



▲一般クエストの内容は人を探したり、アイテムを配達したりと、実にさまざま。

クエストの基本知識

1 クエストでしか入手できないアイテムがある

一般クエストで入手できるアイテムのなかには、レシピメモなど、ほかでは入手できないアイテムがもらえることもある。そのような報酬は利用価値の高いものが多いので、見逃さないようにクエストの発生期間に注意しておこう。

2 受注クエストをすべて完了すればショップの商品が1割引きに

受注クエストの報酬はフォル（お金）のみで、一般クエストのようにアイテムはもらえない。しかし、ショップごとの受注クエストをすべて完了すれば、購入価格が1割引きになるという特典がある。うまく利用して、出費を抑えよう。

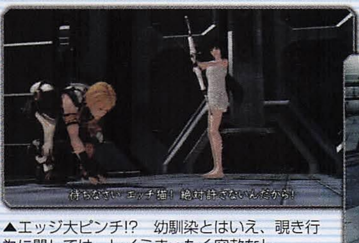
PA（プライベートアクション）

条件を満たして、特定のタイミングで仲間に話しかけることでPAと呼ばれるイベントが発生する。仲間の考えていることがわかるなど、各キャラのさまざまな反応を見ることが可能で、これにより仲間同士の絆の深さを表す「感情値」が変化していく。ほとんどのPAはカルナス内で発生するが、町やフィールドで発生するものも一部存在する。そのようなPAを見逃さないためにも、発生期間は事前に確認しておこう。

PAの特徴

- ◆特定のタイミングで仲間と話したり特定の行動をとることで発生する
- ◆PAを見ると仲間の感情値が変化する
- ◆カルナス以外の場所で発生するものもある
- ◆一部のPAは、ほかのPAを見る条件（PAチェーン）になっているものがある
- ◆特定のタイミングでしか見れないPAが複数ある場合、見れるPAは基本的に1つ

▼感情値がエンディングに関わる重大な要素なので、なるべく多くのPAを見ておきたい。



▲エッジ大ピンチ!? 幼馴染とはいえ、覗き行為に関しては、レイミまったく容赦なし。



一般クエスト一覧

発生場所(発生時期)	クエスト名	獲得EXP	獲得SP	その他の報酬	渡すアイテムorクリア条件	発生条件
惑星エイオス:開拓基地（Act 1−8 ～ Act 3−9 まで）	昆虫の足集め	20	18	ブルーベリィ	昆虫の足×10	分析室チーフのリリアと話して「喜んでお引き受けします。」を選択
	病人の捜索	10	24	−	外にいるディックと話して呼び戻す	エルダー医師アイリと話して「わかりました。」を選択
	昆虫のタマゴ集め	30	20	アクアベリィ、レシピメモ20	昆虫のタマゴ×8	「昆虫の足集め」をクリア後、リリアと会話
惑星レムリック:トリオム村（Act 2−5 以降）	迷子の少女	50	8	−	ウドレー村の西側にいる向こう見ずな少女と会話	落ち着きがないお母さんと話して「いいですよ。」を選択
	迷子のペット	50	32	−	方向音痴なネコ	「迷子の少女」クリア後、向こう見ずな少女と会話
惑星レムリック:ウドレー村（Act 3−8 以降）	意地悪な母	80	40	−	寒がりなおばあさんと会話	素直になれない女性と話して「わかりました。」を選択
	寒さを凌ぐ油	80	30	−	オオカミの油	「意固地な母」をクリア後、寒がりなおばあさんと2回会話
	花の蜜を求めて	100	40	−	花の蜜×16	食料貯蔵庫番と会話して「手伝わせてください。」を選択
	おいしいキノコを求めて	120	33	−	おいしいキノコ×16	「花の蜜を求めて」クリア後、自動的に発生
	キバ笛作り	800	47	−	キバ笛	孤独な少女と話して「うん。僕たちに任せてよ。」を選択

受注クエスト一覧

発生場所	ショップ名(依頼人)	クエスト名(必要数)	獲得FOL	獲得EXP	獲得SP	依頼アイテムの入手方法
惑星エイオス:開拓基地	ベースショップ イクイップ（エルダー販売員ヒロ）	受注:アイアン(×5)	700	30	30	ショップ（惑星レムリック:ウドレー村）、採鉱（惑星エイオス:上陸地点） など
		受注:シルバー(×4)	700	50	40	戦利品（ストーンゴーレム） など
		受注:トカゲの皮(×5)	900	50	35	戦利品（リザードソルジャー、ワイズリザードマン）
		受注:レモン(×5)	300	30	26	採集（惑星エイオス:上陸地点） など
	ベースショップ プロップ（004号女性隊員マリー）	受注:白米(×3)	300	30	32	ショップ（惑星レムリック:トリオム村、ウドレー村）、採集（ウルズの滝・洞窟）
		受注:梅干し(×5)	500	20	20	戦利品（ソルジャーゾンビ）、採集（惑星エイオス:上陸地点） など
		受注:海藻(×5)	800	30	22	戦利品（キラーシザース）、採集（北部海岸） など
		受注:ギャンブルベリィ(×3)	600	40	30	ショップ（自販機くん1号）など
惑星レムリック:トリオム村	武器屋 明鏡止水（寡黙なじいさん）	受注:フレイムソード(×1)	600	80	40	IC（鍛冶:ブレスドソード×1、ファイアエレメント×2）
		受注:ハンティングボウ(×1)	700	70	50	IC（鍛冶:エルダーボウ×1、弓弦×1、アイアン×2）
		受注:親子丼(×2)	900	80	30	IC（料理:白米×2、獣の生肉×1、万能タマゴ×1、特製割下×1）
	雑貨屋きゃんきゃん（おきゃんなお兄さん）	受注:カスタードパイ(×2)	700	80	36	IC（料理:パイ生地×1、生クリーム×1）
		受注:薬用ニンジン(×5)	400	90	30	採集（惑星レムリック:ヴァンエルム地区、南部） など
		受注:クリスタル(×1)	1000	90	42	戦利品（ストーンゴーレム） など
惑星レムリック:ウドレー村	八代目ウドレー武器商店（知恵袋のおばあさん）	受注:ファイアエレメント(×4)	2400	100	22	戦利品（食人樹） など
		受注:オオカミの牙(×3)	300	60	49	戦利品（サーベルタイガー、ユニコーンウルフ）
		受注:うるし(×5)	200	80	50	採集（惑星レムリック:ヴァンエルム地区） など
		受注:アイアンサーベル(×1)	600	100	40	IC（鍛冶:アイアン×3、シルバー×1、サメの皮×2）
	よろず屋 ヤオヨロヅ（落ち着きがないお母さん）	受注:ショートケーキ(×2)	800	90	36	IC（料理:万能タマゴ×1、生クリーム×2、ブルーベリィ×1）
		受注:冬虫夏草(×2)	400	50	52	戦利品（ブラッドテイル）、採集（惑星レムリック:ヴァンエルム地区） など
		受注:水銀(×3)	600	90	41	戦利品（ダークパンツァー[要:動物知識]） など

PA（プライベートアクション）一覧

発生時期	No	イベント名	PAチェーン	発生場所	発生タイミング	感情値の変化（【 】内は選択肢）
惑星エイオス ▼ 惑星レムリック到着	01	闇に光る花	−	ウルズの滝・洞窟	カルナス修復完了～エイオス離陸 など	【その花】レイミ→エッジ−4 【レイミ。】レイミ→エッジ+3 【両方とも】レイミ→エッジ−2
	02	ムースベースと通信01	−	フライトデッキ	レムリックへのワープ航行中(10%)	レイミ→エッジ+2、フェイズ→エッジ+3
	03	クロウの紹介	−	レクリエーションルーム	レムリックへのワープ航行中(20%)	エッジ→レイミ+2、エッジ→フェイズ+2、レイミ→エッジ+2、フェイズ→エッジ+3
	04	宇宙への想い～レイミ編～	−	部屋(レイミ)	レムリックへのワープ航行中(40%)	エッジ→レイミ+2、レイミ→エッジ+3
	05	エルダー人の苦労	−	レクリエーションルーム	レムリックへのワープ航行中(60%)	【地球人にも～】フェイズ→エッジ+2 【……ごめん。】フェイズ→エッジ+4
	06	剣を振るうワケ	▶ PA09	レクリエーションルーム	レムリックへのワープ航行中(80%)	【特にこれといった～】レイミ→エッジ−2、フェイズ→エッジ+3 【昔の～】レイミ→エッジ+2、フェイズ→エッジ+2
惑星レムリック ▼ カルディアノン母艦到着	07	地球はどんな星?	−	部屋(フェイズ)	レムリック到着～離陸するまで	フェイズ→エッジ+2
	08	宇宙への想い～フェイズ編～	−	部屋(フェイズ)	レムリック到着～離陸するまで	エッジ→フェイズ+2、フェイズ→エッジ+3
	09	育ってきた環境	−	部屋(フェイズ)	レムリック到着～離陸するまで など	【じゃあ～】エッジ→フェイズ+2、フェイズ→エッジ+2 【謝られても～】エッジ→フェイズ+2、フェイズ→エッジ+4
	10	グラフトンの勘違い	−	惑星エイオス:開拓基地(通信室)	レムリック離陸後、カルディアノン脱出後 など	【ご存じでしたか】エッジ→レイミ+3、レイミ→エッジ+3 【ち、違いますよ!】レイミ→エッジ−2
	11	ムーンベースと通信02	−	フライトデッキ	カルディアノンへのワープ航行中(10%)	エッジ→レイミ+2、レイミ→エッジ+3
	12	今日は何の日?	▶ PA57	レクリエーションルーム	カルディアノンへのワープ航行中(20%)	【ダイエット～】レイミ→エッジ−2 【レイミの～】レイミ→エッジ+3 【……なんだっけ?】レイミ→エッジ−4
	13	フェイズのトレーニング01	▶ PA22	カーゴルーム1	カルディアノンへのワープ航行中(40%) など	エッジ→フェイズ+2、リムル→エッジ+2、リムル→フェイズ+4
	14	忠犬?ケルベロス	▶ PA77	レクリエーションルーム	カルディアノンへのワープ航行中(60%)	エッジ→リムル+2、フェイズ→エッジ−2、リムル→エッジ+2
	15	レイミ星を見る01	−	天球室	カルディアノンへのワープ航行中(80%)	エッジ→レイミ+2、レイミ→エッジ+3
	16	フェイズとリムルの好物	▶ PA58	レクリエーションルーム	カルディアノンへのワープ航行中(95%)	エッジ→フェイズ+2、エッジ→リムル+2
カルディアノン母艦 ▼ アナザーアース到着	17	リムはリムなのよ～!	−	生態研究所1F、制御タワーB1F	生態研究所脱出後～サハリエル撃破まで	エッジ→リムル+3、エッジ→バッカス+2、リムル→エッジ+3、バッカス→エッジ+2
	18	EnⅡについて	−	フライトデッキ	カルディアノン母艦脱出直後	エッジ→バッカス+2、バッカス→エッジ+2
	19	ムーンベースと通信03	−	フライトデッキ	EnⅡへのワープ航行中(10%)	エッジ→レイミ+2、レイミ→エッジ+2
	20	宇宙への想い～リムル編～	−	部屋(リムル)	EnⅡへのワープ航行中(20%)	エッジ→リムル+2、フェイズ→エッジ+2、フェイズ→リムル+4、リムル→エッジ+2
	21	バッカスとチェス01	▶ PA27	レクリエーションルーム	EnⅡへのワープ航行中(20%)	エッジ→バッカス+2、バッカス→エッジ+3
	22	フェイズのトレーニング02	−	カーゴルーム1	EnⅡへのワープ航行中(30%)	【勝利時】エッジ→フェイズ+2、フェイズ→エッジ+4 【敗北時】エッジ→フェイズ+4、フェイズ→エッジ+2、リムル→フェイズ+6
	23	シャワールームにて	−	女性用シャワールーム	EnⅡへのワープ航行中(40%)	レイミ→エッジ−4
	24	バッカスのひみつ	▶ PA75	部屋(バッカス)	EnⅡへのワープ航行中(40%)	エッジ→バッカス+4、バッカス→エッジ+2
	25	ウェルチのいたずら	−	ミーティングルーム	EnⅡへのワープ航行中(50%)	エッジ→フェイズ+3、エッジ→リムル+3、フェイズ→エッジ+2、リムル→エッジ+2
	26	甘えん坊リムル	−	レクリエーションルーム	EnⅡへのワープ航行中(60%)	エッジ→リムル+3、フェイズ→リムル+5、リムル→エッジ+4
	27	バッカスとチェス02	−	レクリエーションルーム	EnⅡへのワープ航行中(70%)	エッジ→バッカス+2、バッカス→エッジ+3
	28	レイミ星を見る02	▶ PA81	天球室	EnⅡへのワープ航行中(80%)	【レイミを～】エッジ→レイミ+3、レイミ→エッジ+1 【僕の～】エッジ→レイミ+1、レイミ→エッジ+3
アナザーアース	29	ひんやりなのよ	−	ルーイン・タウン:クラウスの家	リムル復帰後～軍施設潜入まで	エッジ→フェイズ+2、エッジ→リムル+3、フェイズ→エッジ+2
	30	ラジオの時間	−	ルーイン・タウン:GASスタンドショップ	リムル復帰後～軍施設潜入まで	エッジ→バッカス+2

この力、欄外のために使うと誓おう

ミスタ、エッジ！ どうやらモンスターを討伐したときに得られる分析率は個別に違う模様だ。低いものになると1体につき1%しか得られないこともあるようだな。……む。逆にBOSSクラスの強大な敵は1度の撃破で30%の分析であることが多いようだ。しかし30%というのは中途半端な数字だな。結局、100%にするためには4回の戦闘を行なわなければならないではないか……。

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりぃ

vol.09

『SO4』の舞台がもしも学校だったら……とんでもなく騒がしい学級になってしまいそうです。というか、担任の先生が、セクシーすぎる女教師イレーネさんって‼　そして実にさりげなく、後列の席を陣取るミュリアさんの胸がどたぷーんと机に乗っかってるのも見逃せません！

(株)トライエース　**鹿田耕児**氏

こめんと!!

『SO4』のキャラクターモーションをやらせていただきました。パラレルワールド的なこの教室シチュエーションを通じて『SO4』の登場人物の個性と魅力を伝えたらいいな、と思いながら描いてみました。…と言いながら、かなり勝手に設定アレンジしすぎちゃいました；

だいひょうさく!!

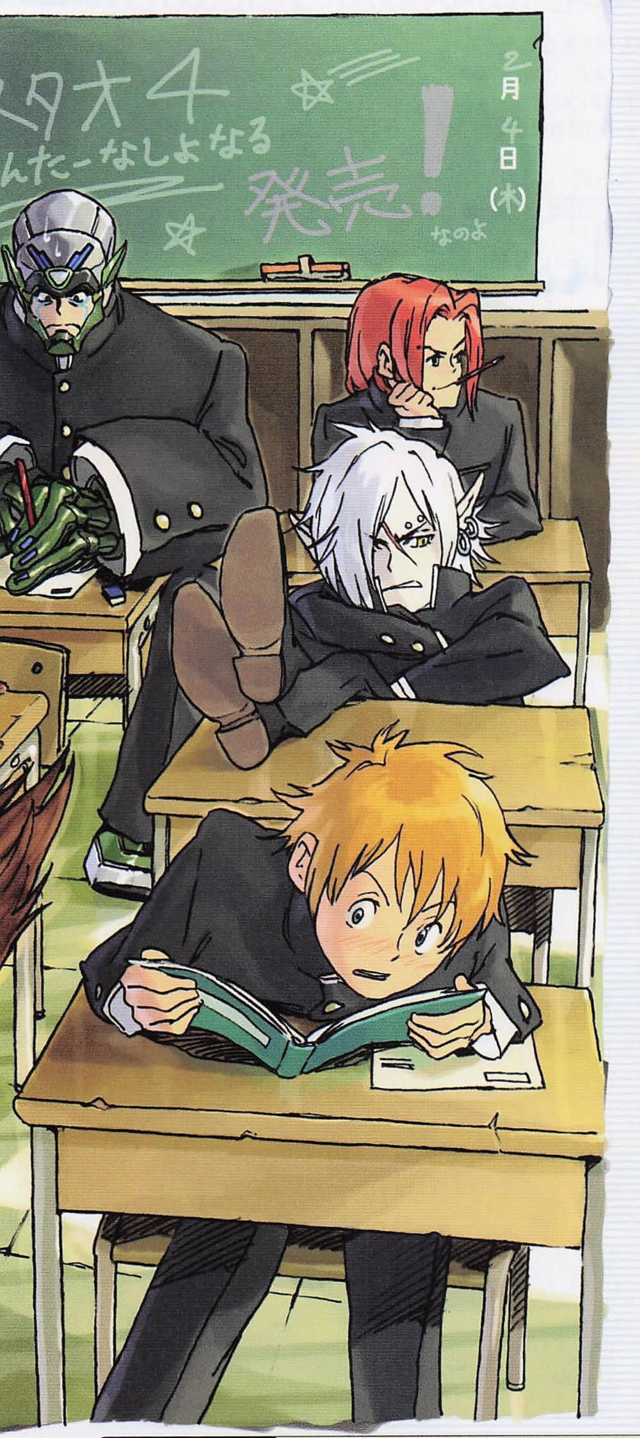
Xbox 360『スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－』
キャラクターモーション



この欄外でも武者震いするとは……

ミスタ、エッジ！　豪華なクリエイターが描く「すぺしゃるぎゃらりぃ」はすばらしいな。鋼の肉体である私にもなぜか熱いものがこみあげてくるよ。なに!?　今までのイラストも一挙に収録した「スターオーシャン イラスト集 ART OCEAN」が本作の予約特典で付いてきただと!?　なぜ、それを早く言ってくれなかったのだ、ミスタ・エッジ。こうなれば、EnⅡの科学力で過去に戻って予約してくるしかあるまいな……。







この私がキサマらの悩みを解決してやろう

イレーネ先生の特別課外授業!!

特別講師
イレーネ・ファーレンス

ゲームで役に立ちそうなことから、本当に役に立ちそうにないくだらないことまで、悩みは全部イレーネ先生におまかせ！ Sッ気たっぷりの先生が、生徒たちの若気の至りをメッタ斬りにしちゃうぞっ♥

目当ての彼女と同室でイチャイチャしたいんです

男ならホレ薬ぐらい使ってみせんか、軟弱者！

P.N カルナスの刃さん

イレーネ：匿名で投書してくるから何かと思えば、色欲にまみれたブザマな質問だな。
刃：……。（しょんぼりしている）
イレーネ：とりあえずのアドバイスとしては日々の行動に気をつけることだ。ともに戦ったり、プライベートな時間では相手が喜びそうなリアクションをする。恋愛では基本中の基本だぞ。
刃：……！（必死にメモる）
イレーネ：それでもダメなら……ホレ薬を自作してしまえ！ キサマの魅力が格段にアップするぞ。ただし男からの視線も熱くなるから、そこは自分で気をつけろ。
刃：……！（何かを思い描き、冷や汗）



寅年にふさわしい、黄色と黒のマグカップがハイセンスだろう？

イレーネ様くらい胸が大きくなりたいんだミャ！

なんなら、科学の力を頼ってみてはどうだ？

メリクル・シャムロットさん

メリクル：あたしも先生みたいなナイスバディになりたいミャ。大きくなったらなれるかミャ？
イレーネ：（椅子で脚を組み替えながら）正直、ムリだろうな。これは持って生まれたモノだ。
メリクル：ミャ～……ホレ薬みたいに、飲んだらボイーン！ バイーン！ みたいのはないの？
イレーネ：どうしてもというなら、EnⅡにまで行って科学の力を頼りにしてはどうだ？
メリクル：科学の力？
イレーネ：あそこのサイボーグ技術は優れているとオラクルが告げている。バッカスのように、くびれたボディを手に入れてこい！
メリクル：食べたらおいしくなさそうな硬いのはイヤなのミャ～!!


見てみろ！ 胸が張り出し、腰はくびれたナイスバディではないか

先生はご結婚されないんですか？

フン、オラクルによればキサマらの協力次第のようだな

レイミ・サイオンジさん

レイミ：先生は彼氏いらっしゃらないんですか？
イレーネ：おらぬ。そもそもこんなオラクル持ちに、好きで言い寄る男など皆無に等しい。
レイミ：そんな……先生は魅力的だから、きっとふさわしい男性がどこかにいるはずですよ。
イレーネ：まぁな。一応、オラクルによるとだな、キサマらの協力次第で、私のそのあたりの運命も変わってくるようだ。
レイミ：えっ!? 私達が？
イレーネ：詳しいことはわからぬが、キサマらが銀河で何を見聞きするかによって、未来が変わるというわけだ。どんな男が私の前に現れるのか、楽しみに待っているとしよう。



フン、手作りの料理ぐらいは食わせてやらんでもない

ただいま絶賛プレイ中!! ドゥビドゥバー！ どうもどうも、担当ライターです。Xbox 360版はすでにクリアしていたオレですが、今回は仕事ということで本腰を入れてシステム検証をしました。……すると、あるわあるわのやり込み要素で嬉しい悲鳴。今回は取り上げていませんが、とくに「アーツコレクション」がヤバすぎ。累計ジャンプ8848mっていつ達成できるの!? 1回で少ししか飛ばないんですけど！ マゾすぎです（笑）。
（カワチ／プレイ時間：40時間）



「幻の大地」に迫る攻略がスタート!!

メダル王復活までの攻略ルート、15種類の職業を徹底分析!

約15年の時を経て、DSでよみがえった『ドラゴンクエストⅥ』。壮大なストーリーからやり込みがいのある職業まで、トコトン攻略!

DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストⅥ 幻の大地



2つの世界を行き来して、「幻の大地」の謎に挑む本作。今回の攻略では冒険の基礎知識に始まり、ストーリーや職業などの重要な要素を6ページにわたって解説する。また欄外の座談会では、攻略のちょっとしたポイントも語っているのでこちらもあわせて参考にしてほしい。

ドラゴンクエストⅥ 幻の大地		
発売中(2010年1月28日発売)	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル	RPG	冒険 育成
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:アルテピアッツァ	
	備考	プレイ人数:1人用	

冒険の心得

知っておくと長い旅がぐっとラクになる、さまざまなテクニックをここでチェック! 活用するには特定の条件を満たす必要のあるものがほとんどだが、よく読んでこれからの冒険に大いに役立てよう。

序盤から利用できるのはこの3つ!

心得1はチャート20から、心得2は42、そして心得3は17からそれぞれ利用できる。心得2は今回の解説範囲の最後になるが、必要になる「ちいさなメダル」自体はチャート5のトルッカから入手することが可能だ。また右の「その他のポイント」では、テクニック以外に、今後の冒険で覚えておきたい要素も含めて紹介する。

心得1 お金稼ぎは「きぬのタキシード」で!

カジノの景品「きぬのタキシード」の売却価格が2625ゴールドと高く、交換して売ると効率よく金策ができる。サンマリーノのカジノでは、10コインスロットで1万枚ほど貯めてから100コインスロットに挑むとコインをあっという間に稼げる。



◀全ラインにコインをかけるのが基本だが、元手が少ないときは倍率1倍に留めよう。

■サンマリーノの景品

アイテム名	枚数
まほうのせいすい	200
きぬのタキシード	500
せかいじゅのは	1000
ドラゴンシールド	2000
プラチナメイル	3500
メガンテのうでわ	5000

心得2 メダル王からごほうびをもらおう!

町やダンジョンで見つけられる、ちいさなメダル。これをメダル王のところに持っていくと、枚数に応じてレアアイテムと交換してもらえる。所持メダルはつよさ画面の馬車を選択すると確認できるので、必要枚数が貯まったら景品をもらいに行こう。

■ちいさなメダルの報酬

アイテム名	枚数
てんばつのつえ	15
ちからのルビー	25
プラチナソード	30
きせきのつるぎ	40
ときのすな	50
しんぴのよろい	60
メタルキングヘルム	70
ふしぎなボレロ	80
???	90・100

● 今回の範囲でちいさなメダルが拾える場所 ●

【上の世界】 試練の塔、レイドック城(上)、アモール(上)、北の洞くつ、カルカド、ひょうたん島

【下の世界】 トルッカ、サンマリーノ、レイドック城下町(下)、アモール(下)、モンストル、アークボルト、森の民家、旅人の洞くつ

心得3 使用効果のあるアイテムを活用せよ

戦闘中に道具としても使用できるアイテムは、MPを消費することなく呪文と同等の効果を得られる。とくに特技や呪文の少ない序盤では、右のようなアイテムを仲間に常備させて積極的に使おう(AIも使用)。

● 使用効果のあるアイテムの例 ●

ほしのかけら…敵1体を混乱させる
ゲントの杖…味方1人にベホイミの効果
はじゃのつるぎ…敵1グループにギラの効果
炎のツメ…メラミの効果&炎属性の追加攻撃

その他のポイント

●行き詰まったら仲間と会話をしよう

本作では、移動中に仲間に話しかけて会話をすることができる。次に行くべき場所や、ダンジョン内にある仕掛けの解き方などを教えてくれることもあるので、わからないことがあったら話しかけてみよう。冒険に関することだけではなく、日常の何気ない話でなごませてくれることも。ただし会話ができるのはパーティメンバーだけで、馬車の中にいる仲間とは話せない。またパーティに主人公がいない場合も会話ができないので気をつけよう。会話の仕方は「はなす」を選択するか、Ⓑボタンを押せばOK。

●グランマーズの力でルーラがパワーアップ!

チャート25の月鏡の塔を攻略したあとにグランマーズの館に行くと、ルーラで上の世界と下の世界が行き来できるようになる。今後の移動がかなりラクになるので、レイドック(上)に向かう前に館に寄ってマーズに会っておこう。

●回復&蘇生もしてくれる!

上の世界では、ライフコッドの主人公の家とチャート11の森の教会で、下の世界ではグランマーズの館で無料で泊まることが可能だ。またパーティ内に戦闘不能になっているキャラがいる状態で、ゲント族の長老(チャモロの祖父)に話しかけると無料で蘇生してくれる。

●冒険のなかで出会ったスライムが仲間に!

行く先々で、人の言葉を理解するスライムと出会うことがある。ある条件を満たすと彼らを仲間にして一緒に冒険をすることが可能だ。今回の範囲では仲間にすることはできないが、今後仲間になる機会があるかもしれないので、スライムを見かけたら話しかけておこう。また物語が進むとスライム同士が戦う格闘場が登場し、仲間スライムも参加させることができる。

●レイドック城下町(上)でスライムカーリング

チャート8で行けるようになるレイドック城下町(上)では、DS版で追加されたスライムカーリングをプレイすることができる。このミニゲームは、下画面にいるスライムをタッチペンで操作しながら高得点を目指すというもの。コースは「はじめてのカーリング」「ゆきやまはバクハツだ」「いっぱいたおせ!」「ダッシュでジャンプ」「がけがけパニック」などがある。最初は「はじめてのカーリング」のみだが、スコアが一定値以上になると新しいものが出現する。カジノと違って元手は一切かからないので、気軽にチャレンジしてみよう。

●すれちがい通信を使って「夢告白」!

世界のどこかにあるすれちがいの館では、DSのすれちがい通信機能を使って自分の夢とほかのプレイヤーの夢を交換することができる。夢告白の数が増えるといいことが!

●弱い敵では熟練度は上がらない

転職後の各職業の熟練度は、敵と何回戦ったかによって上がっていく。その回数は職業ごとに違うほか、そのキャラのレベルに対して弱い敵と戦った場合はカウントされない。特に、下の世界でムドーを倒した直後の頃は、レベルを上げすぎないように注意しよう。

●下の世界のレイドック城下町の井戸には……

レイドック城下町(下)にある井戸の中に、なぜか物語終盤に登場する強敵達が生息している。初めて訪れた時点で戦うと厳しい相手だが、カジノで強力な防具を手に入れたり、ほしのかけらを利用することで、序盤でも一応倒すことが可能。とくに仲間を呼ぶブラッディハンドなどを混乱させながら勝利できれば、1回の戦闘で大量の経験値取得も狙える。

●ダーマ神殿の地下に隠されたヒミツとは?

ダーマ神殿の地下には、燭台が円形状に並んだ部屋がある。この燭台は特定の条件で炎が灯っていくのだが、すべての燭台に大きな炎が灯ったあとにダーマ神殿の神官に話しかけると、いいことがあるとか。さらにある条件を満たすと、部屋の扉が開いて未知のダンジョンに挑むことができるという。そこには、これまでに出会ったことのない強敵がおり、その先には……。



◀今までの常識をはるかに凌駕する、驚くべき世界が!

ただいま絶賛プレイ中!! 『DQ』ファンとして、もちろんSFC版もしっかりと遊んでいました。意外と覚えているもんなんだな～と思いながら序盤はサクサクプレイしていたのですが、あるところでなにをしていいのかまったくわからず右往左往することに! それは何かというと、ズバリ「メダル王の城がどこにあるのかわからない」。船やひょうたん島で2つの世界をうろうろしても見つけられず、また思い出すこともできず、結局編集さんに聞いてやっとわかりました……。(千蔵/プレイ時間:40時間)



世界行脚の書

主人公が旅立つところから、上の世界でメダル王が復活するまでのオススメルートをチャートで掲載。なお、チャートの色は緑＝上の世界、青＝下の世界を表し、アイコンは各町にある施設と扉の種類を示す。

上の世界

※●は下の世界へ行ける場所（④と⑫はストーリーが進むと下の世界への移動ができなくなる）

1. ライフコッド
2. 山肌の道
3. マルシェ
4. マルシェ北西の大穴
5. レイドック（上）
6. 試練の塔
7. レイドック西の森
8. レイドック北東の関所
9. 森の教会
10. きこりの家
11. 川の抜け道
12. アモール（上）
13. 北の洞くつ（上）
14. レイドック南東の関所
15. 地底魔城
16. ダーマ神殿（上）
17. カルカド北の階段
18. 砂漠の抜け道
19. カルカド
20. しあわせの国
21. 老人の家
22. メダル王の城
23. 隠し井戸



下の世界

※●は上の世界へ行ける場所（⑨はストーリーが進むと上の世界への移動ができなくなる）

1. トルッカ
2. 夢見る井戸
3. ダーマ神殿（下）
4. サンマリーノ
5. グランマーズの館
6. 夢見の洞くつ
7. 船着場
8. レイドック（下）
9. アモール（下）
10. 北の洞くつ（下）
11. 月鏡の塔
12. レイドック北の関所
13. ゲントの村
14. ムドーの島
15. ムドーの城
16. フォーン城北の小屋
17. モンストル
18. 北の山
19. アークボルト
20. 旅人の洞くつ
21. アークボルト北の集落
22. 北の集落西の階段



オススメ進行チャート

アイコンの見方
武…武器屋 防…防具屋 道…道具屋 よ…よろず屋
教…教会 宿…宿屋 ゴ…ゴールド銀行 カ…カジノ
ス…スライムカーリング 盗…盗賊のカギの扉
魔…魔法のカギの扉 最…最後のカギの扉

1	ライフコッド	武よ教ゴ
2	山肌の道	宿
3	マルシェ	武防道教宿ゴ盗
4	マルシェ北西の大穴 ※のちのメダル王の城	
5	トルッカ	武防道教宿ゴ
6	夢見る井戸	
7	マルシェ→ライフコッド	
8	レイドック（上）	武防道教宿ゴス最
9	試練の塔	
10	レイドック（上）→レイドック西の森	
11	レイドック北東の関所＆森の教会	教宿
12	きこりの家	
13	川の抜け道	
14	大穴 ※のちのダーマ神殿（上）	
15	ダーマ神殿（下）	
16	サンマリーノ	武防教宿ゴカ最
17	グランマーズの館	
18	夢見の洞くつ	
19	グランマーズの館	
20	サンマリーノ→船着場	教
21	レイドック（下）	武防道教宿ゴ盗最
22	アモール（下）	武防道教宿ゴ
23	アモール（上）	武防道教宿ゴ
24	北の洞くつ（上）	
25	月鏡の塔	
26	レイドック（上）→レイドック南東の関所	
27	地底魔城	
28	レイドック（下）→レイドック北の関所	
29	ゲントの村	武防道教宿
30	ムドーの島→ムドーの城	盗最
31	レイドック（下）	
32	ダーマ神殿（上） ※寄り道	武防教宿ゴ
33	モンストル	武防道教宿
34	北の山→モンストル	
35	アークボルト	武防道教宿魔最
36	旅人の洞くつ	
37	アークボルト→旅人の洞くつ	
38	アークボルト北の集落→アルカド北の階段	宿
39	砂漠の抜け道	宿
40	カルカド	武防道教宿ゴ
41	しあわせの国	
42	メダル王の城 ※寄り道	教宿

つづく

『DQ VI』座談会 その1

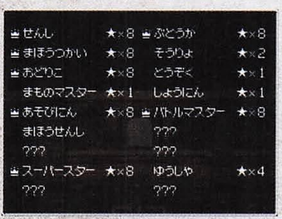
編集： ここでは、DS版『DQVI』のプレイ感想などを語り合って行きたいと思います。さて約15年ぶりとなる『DQVI』なんだけど、プレイしてみてどうだった？　ちなみに俺はSFC版もプレイ済みです。　**ライター：** 私ももちろんSFC版経験者ですよ！　そうですね～、最初は「すごいサクサク進む」って印象でした。なんかSFC版はすげー難しくてヒーヒー言いながらプレイしていた記憶が残ってるのに（笑）。　**編集：** なんとなくわかるなぁ。レベルも熟練度もガンガン上がってる気がするよね。　（次ページに続く→）

職業探求の書

ダーマの神殿が復活すると、主人公達はさまざまな職業に転職することができる。ここでは、すべての基本職と、主な上級職の特徴をお届けしていく！

基本職９種＋上級職６種の特徴をしっかり押さえよう！

職業に就くと、主人公達のステータスが職業ごとの特徴にそったものに変わるほか、熟練度を上げることで特技や呪文を修得できる。こういった技は、冒険や戦闘で役立つものばかり！転職可能になったら、すぐにパーティ全員を何らかの職業に就かせよう。なお、一度覚えた特技や呪文は、ほかの職業になっても自由に使うことができる。職業による装備の制限はないので、状況にあわせて、転職を利用していこう。



◀1つの職業の熟練度を上げている途中で別の職業になっても、もとの職業の熟練度がリセットされることはない。

職業ページの見方

❶職業名と、その職業に就いているときに得られる職業特性（効果） を表記。P.78に掲載している上級職では、転職条件と、マスターした際に獲得できるボーナスも記載（※）。
❷職業の特徴を解説。
❸職業で覚えられる特技や呪文で、要注目のものをピックアップ！
❹その職業で修得できる特技や呪文のリスト。★は熟練度を表し、以下、職業レベル名、修得できる特技・呪文、特技や呪文を使用した際の消費MP、 効果のかかる対象、特技などの効果、特技などの属性の順で記載している。





▲熟練の早さは右を参照。

※ボーナス効果はその職業に就いているときのみ。

●職業ごとのステータス増減率と熟練度の上がりやすさをチェック！●

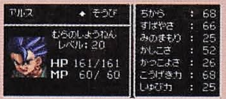
ここでは、各職業に就いた際のステータスの増減率をチェック！ また、熟練度の上がりやすさもあわせてお届けする。それぞれを見比べて、どの職業になるかを選んでほしい。なお、職業によってはHPなどのステータスが低くなる場合も。ボス戦が発生しそうなときは、全員をHPの高い職業に就かせるなど、ステータスの変動を考慮して転職しよう。

表の見方

右の表は、職業ごとのステータスの変動を表す。±0%（変動なし）を基準に、各ステータスのステータス増減率を%で表記。熟練の早さは、Sが最も早く、以降、A>B>C>D>Eと、英字が先に行くほど熟練度が上がりにくい。

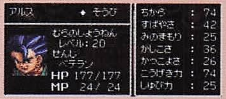
	職業名	ステータス増減率							熟練の早さ
		HP	MP	ちから	すばやさ	みのまもり	かしこさ	かっこよさ	
基本職	戦士	＋10%	－60%	＋10%	－35%	±0%	－30%	±0%	A
基本職	武闘家	±0%	－50%	±0%	＋15%	－10%	－20%	±0%	C
基本職	魔法使い	－40%	＋10%	－40%	－5%	－40%	＋20%	±0%	C
基本職	僧侶	－20%	±0%	－20%	－10%	－30%	＋10%	±0%	B
基本職	踊り子	－30%	－20%	－30%	＋30%	－40%	±0%	＋10%	S
基本職	盗賊	－10%	－40%	－10%	＋20%	－30%	－10%	－20%	A
基本職	魔物マスター	－20%	－30%	－15%	±0%	－20%	±0%	±0%	B
基本職	商人	±0%	－50%	－5%	－40%	－20%	＋20%	－20%	S
基本職	遊び人	－30%	－40%	－30%	－30%	－40%	－20%	＋5%	B
上級職	バトルマスター	＋20%	－40%	＋15%	＋10%	＋10%	－20%	±0%	E
上級職	魔法戦士	－10%	＋10%	＋5%	－10%	－15%	±0%	±0%	D
上級職	パラディン	±0%	±0%	＋10%	＋15%	±0%	＋15%	±0%	E
上級職	賢者	－20%	＋20%	－30%	＋5%	－20%	＋20%	±0%	E
上級職	レンジャー	－10%	－30%	－10%	＋20%	－20%	＋10%	±0%	C
上級職	スーパースター	－20%	－10%	－20%	－10%	－10%	±0%	＋15%	D

職業に就いていないときのステータス



◀レベル20で、何も装備していない状態の主人公。みのまもり（しゅび力）は低めだが、ほかはそこそこ高い。

戦士になったときのステータス



▶MPやかしこさは低くなるが、HPやちから（こうげき力）などがアップ！ しゅび力の低さは、防具で補おう。

ステータスなんでもＢＥＳＴ３！

HPが高くなる職業は？

特にもともとHPの低いキャラはボス戦で重視したい。

1. バトルマスター
2. 戦士
3. パラディン、武闘家、商人

MPが高くなる職業は？

強力な呪文をバンバン使いたいなら、以下の職業に！

1. 賢者
2. 魔法使い、魔法戦士
3. 僧侶、パラディン

ちからが高くなる職業は？

ちから＋武器の性能がこうげき力の数値になる。

1. バトルマスター
2. パラディン、戦士
3. 魔法戦士

すばやさが高くなる職業は？

戦闘の行動順に関係。これらの職業を起点に攻撃しよう。

1. 踊り子
2. 盗賊、レンジャー
3. 武闘家、パラディン

戦士　特性　とくになし

攻撃、守備ともに頼りになる！

HPとちからがそこそこ高くなり、しゅび力はもとのステータスを引き継ぐが、すばやさはかなり低くなる。「きあいため」を早い段階で修得でき、大ダメージを狙えるのがうれしいところ。

注目特技

●**きあいため：**1ターン気合いを溜めたあと、次に出す直接攻撃か一部の特技のダメージ量が2倍強になる。
●**もろばぎり：**通常攻撃の約1.5倍のダメージを与えるが、その1/4倍のダメージを自分が受ける。
●**はやぶさぎり：**通常攻撃の約3/4倍のダメージを2回与える。トータルのダメージ量が大きい。
●**まじんぎり：**ミスが多い（約1/2）ものの、当たれば通常攻撃の約2倍のダメージになる。

★	職業レベル名	覚える特技	消費MP	対象	効果	属性
1	みならい	－	－	－	－	－
2	しゅぎょうちゅう	きあいため	0	自分	気合いを溜めて次の攻撃に備える	強化
3	いっぱし	－	－	－	－	－
4	ベテラン	もろばぎり	0	敵１体	危険をかえりみずに斬りかかる	直接
5	すごうで	しっぷうづき	0	敵１体	誰よりも早く、敵１体に攻撃する	直接
6	たつじん	みなごろし	0	敵味方１人	敵味方の区別なく襲いかかる	直接
7	けんごう	はやぶさぎり	0	敵１体	はやぶさのように、素早く２回攻撃する	直接
8	ソードマスター	まじんぎり	0	敵１体	一か八か、会心の一撃を狙う	直接

武闘家　特性　会心率アップ（職業レベルが上がるとさらに少し上昇）

終盤まで使える特技のオンパレード！

職業特性の会心率アップが最大の魅力。 修得する特技も、「まわしげり」や「せいけんづき」など、全体的に高性能なものが揃っている。しゅび力は低くなるが、すばやさは高いため、先手を取りやすいのも◎。

注目特技

●**まわしげり：**敵1グループにダメージを与えられるが、威力は徐々に減少。1撃目は通常攻撃と同程度。
●**かまいたち：**敵1体にダメージ。レベルに比例してダメージがアップする。
●**せいけんづき：**通常攻撃の約2倍のダメージを与えられる。回避されやすいのが難点。
●**ばくれつけん：**敵全体にランダムで通常攻撃の約1/2倍のダメージを4回与える。

★	職業レベル名	覚える特技	消費MP	対象	効果	属性
1	まきわり	あしばらい	0	敵１体	足を払って敵１体を転ばせる	行動封じ
2	しろおび	まわしげり	0	敵1グループ	敵１グループに回し蹴りをたたき込む	直接
3	しょだん	かまいたち	0	敵１体	かまいたちを巻き起こし、敵１体を切り裂く	バギ
4	くろおび	みかわしきゃく	0	自分	みかわし率が上がる	強化
5	しはんだい	せいけんづき	0	敵１体	力をこめて、敵１体を拳で突く	直接
6	しはん	きゅうしょづき	0	敵１体	ひたすら敵１体の急所を狙って攻撃する	即死
7	めんきょかいでん	ともえなげ	0	敵１体	敵１体を遠くへ放り投げる	即死
8	かくとうおう	ばくれつけん	0	敵全体	スゴイ早さで敵全体を何回も攻撃する	直接

魔法使い　特性　とくになし

全体攻撃が得意な攻撃呪文のエキスパート！

★1で修得できるメラミの使い勝手がいい。MPとかしこさ以外のステータスが低くなるので、前衛での戦いは不向きだ。HPの低いキャラだと、ザコの一撃で倒されてしまうこともある。味方に守ってもらえる状態にするか、防具をキチンと整えよう。なお、本作のかしこさはAIの行動に関係しており、かしこさ＝呪文の威力ではない。



◀敵全体に一定のダメージを与えられるのが、呪文の魅力！

注目呪文

●**メラミ：**敵1体に70～のダメージを与える呪文。序盤～中盤では、最も高いダメージ源といえる。とりあえずは全員にメラミを修得させてから、ほかの職業に就くのもアリ。
●**メダパニ：**敵1グループを混乱させる呪文。直接攻撃の強い敵ほど耐性が低い傾向にあるので、うまくすれば相手の同士討ちを狙える。
●**ルカナン：**戦闘では、僧侶のスクルトに次いで役立つ。ボスが相手の場合は、主人公やバーバラが修得できるルカニを使おう。
●**イオラ、ヒャダルコ、ベギラゴン：**敵1グループに効果のある呪文の上位版一式。味方がAIの場合、複数のグループの敵が出現するとイオラを使うことが多い。MP切れには注意を。
●**マホカンタ：**強い呪文を使う相手と戦うときに使用。ただし、味方のホイミも跳ね返してしまう。



★	職業レベル名	覚える呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	みならい	メラミ	4	敵１体	大きな火の玉で敵１体に70～のダメージ	メラ
		ラリホー	3	敵1グループ	敵１グループを眠りにさそう	眠り
2	つかいばしり	ギラ	4	敵1グループ	小さな炎で敵１グループに16～のダメージ	ギラ
		マヌーサ	5	敵1グループ	敵１グループを幻で包む	幻
3	おぼえたて	ベギラマ	6	敵1グループ	ほとばしる炎で敵１グループに30～のダメージ	ギラ
		ルーラ	1	－	１度行った町や城に飛んで行く	－
4	いちにんまえ	メダパニ	5	敵1グループ	敵１グループを混乱させる	混乱
		ルカナン	4	敵1グループ	敵１グループの守備力を下げる	守備減少
5	ようじゅつし	イオラ	8	敵全体	大爆発を起こし、敵全体に52～のダメージ	イオ
		リレミト	8	－	建物や洞くつから脱出する	－
6	まじゅつし	ヒャダルコ	5	敵1グループ	氷の刃で敵１グループに42～のダメージ	ヒャド
		マホトラ	0	敵１体	敵１体からMPを５～吸い取る	MP吸収
7	まどうし	ラリホーマ	5	敵1グループ	敵１グループを深い眠りにさそう	睡眠
8	だいまどうし	ベギラゴン	10	敵1グループ	灼熱の炎で敵１グループに88～のダメージ	ギラ
		マホカンタ	4	味方１人	受けた呪文をはねかえす	－

（※）【飛行】飛行する敵にダメージ。【大地】岩や石などを使って攻撃。【即死】即死系の特技＆呪文、また死ななくても、敵がその場からいなくなるものも該当。【軍隊】商人などの軍団を呼ぶ特技。効きやすいモンスターが存在。【行動封じ】敵の行動を封じる。【呪文封じ】呪文を封じる。【踊り封じ】踊りを封じる。【睡眠】敵を眠りにおちいらせるもの。【混乱】敵を混乱させる。【守備減少】敵のしゅび力を下げる。【MP吸収】敵からMPを吸い取るもの。【炎or氷ブレス】"息"タイプの攻撃。炎と氷の2属性が存在する。【ゾンビ】ゾンビ系の敵に有効。【ドラゴン】ドラゴン系の敵に有効。【メタル】メタル系の敵に有効。

※特技＆呪文の効果や特徴などはすべて編集部調べのものです。

『DQ VI』座談会 その2

（→前ページより続き）**ライター：**まあそんな感じでサクサク進むもんだから、こりゃムドーも余裕だろうとナメてかかったらバッチリ全滅したんですけどね……。やっぱりムドーは強かった……。　**編集：**ムドーの城にある「炎のツメ」ちゃんと手に入れた？　**ライター：**実はすっかり忘れてました(泣)。再戦したときはきちんと入手して挑みましたよ！　そしてもちろん勝ちましたよ!!　**編集：**おめでとう。まぁ基本的な流れは変わってないんだけど、バランスとか細かいところが調整されてるよね。（続く→）

※**属性について**…属性は、編集部が独自に命名したもので、属性に対する耐性によって特技・呪文のダメージ量や命中率が変化する。特定の属性に対する耐性を持たない敵には、有効な属性の特技や呪文をAIが多用する傾向があるので、それを参考にしていこう。**【直接】**「〜斬り」や「〜づき」など、直接攻撃系のもの。大抵の敵に効く。**【強化】**自分または味方を強化するもの。**【ギラ】**ギラ(閃光)タイプの呪文系列。**【メラ】**メラ(炎)タイプの呪文系列。**【デイン】**ギガデインなど、デイン(雷)タイプの呪文系列。**【ヒャド】**ヒャド(氷)タイプの呪文系列。**【バギ】**バギ(真空)タイプの呪文系列。**【イオ】**イオ(爆発)タイプの呪文系列。**【毒】**敵を毒状態にする。**【マヒ】**敵をマヒ状態にする。**【幻】**敵を幻惑状態にする。

僧侶　特性　とくになし

回復呪文の使い手！補助系の呪文も便利

回復呪文のホイミや、補助呪文のスカラなど、味方を助ける呪文を多く持つ。とくに味方全員のしゅび力を上げるスクルトはボス戦で有効なので、パーティに2人は使えるキャラを入れておきたい。基本職で唯一、戦闘不能になった味方を復活させるザオラルを覚えるが、成否がランダムなのは残念なところ。

注目呪文

●**スクルト：**味方全員のしゅび力を25%上げることが可能。強力な攻撃を多数繰り出すボス戦では、必須といえる呪文だ。AIの場合、1度しかかけないことが多いので、作戦を「めいれいさせろ」にして、戦闘開始時に3〜4回はかけておきたい。ちなみに、スカラの場合は味方1人のしゅび力を50%引き上げる。
●**ベホマ：**ホイミの最上位にあたる呪文。HPを完全回復できるので、味方全員に修得させたい。
●**ザオラル：**戦闘不能の味方を復活させたうえ、HPを50%回復する。前述のとおり成否がランダムなので、失敗すると消費したMPがムダになってしまう。

★	職業レベル名	覚える呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	みならい	ホイミ	2	味方1人	味方1人のHPを30〜回復する	−
		ニフラム	1	敵1グループ	敵1グループを消滅させる	即死
2	しゅぎょうちゅう	バギ	2	敵1グループ	身を切り裂く竜巻で敵1グループに8〜のダメージ	バギ
		キアリー	2	味方1人	味方1人の毒を消しさる	−
3	しんかん	マホトーン	3	敵1グループ	敵1グループの呪文を封じ込める	魔法封じ
		スカラ	2	味方1人	味方1人の守備力を上げる	強化
4	しさい	ベホイミ	5	味方1人	味方1人のHPを75〜回復する	−
		キアリク	2	味方全体	味方全員のマヒ・眠りを治す	−
5	こうしさい	ザキ	4	敵1体	敵1体に死の言葉を放つ	即死
		スクルト	3	味方グループ	味方全体の守備力を上げる	強化
6	そうじょう	バギマ	4	敵1グループ	身を切り裂く激しい竜巻で、敵1グループに25〜のダメージ	バギ
7	だいそうじょう	ザラキ	7	敵1グループ	敵1グループに死の言葉を放つ	即死
		ベホマ	7	味方1人	味方1人のHPをすべて回復する	−
8	ほうおう	ザオラル	10	味方1人	味方1人を生き返らせることがある	−

踊り子　特性　身かわし率アップ（職業レベルが上がると確率が少し上昇）

すばやさの高さと熟練度の上がりやすさが◎！

補助呪文的な効果を持つ踊りを修得。どれもMP消費なしで使えるのが魅力で、とくにメダパニダンスが有効。職業特性の身かわし率のアップも、戦闘で有利に働く。スーパースターの転職条件となる職業なので、パーティ全員にマスターさせたい。

注目特技

●**メダパニダンス：**メダパニの効果をMP消費なしで得られるのがポイント。失敗しても、何度も挑戦可能。
●**マホトラおどり：**敵のMPを吸収し、自分のものにできる。自分のMPを回復するのはもちろん、相手のMPを0にして攻撃の手を緩めさせることも可能。
●**うけながし：**相手からの攻撃を受け流し、自分以外の敵か味方にダメージ。誰に当たるかはランダム。
●**しのおどり：**ザラキと同じ効果。こちらもMPが0で使えるのが嬉しい。耐性の低い敵に使おう。

★	職業レベル名	覚える特技	消費MP	対象	効果	属性
1	どさまわり	さそうおどり	0	敵1体	踊りを踊らせ、1ターン休ませる	行動封じ
2	ぜんざ	みかわしきゃく	0	自分	みかわし率が上がる	−
3	ステージデビュー	ふしぎなおどり	0	敵1体	敵のMPを5〜減らす	MP吸収
4	バックダンサー	メダパニダンス	0	敵1グループ	へんてこな踊りで敵1グループを混乱させる	混乱
5	おひねり	うけながし	0	自分	敵の攻撃を誰かに受け流す	強化
6	はくしゅかっさい	おどりふうじ	0	敵1グループ	敵の踊りを封じ込める	踊り封じ
7	トップダンサー	マホトラおどり	0	敵1体	踊って敵1体からMPを5〜吸い取る	MP吸収
8	かみのおどりて	しのおどり	0	敵全体	死にいざなう踊りを踊る	即死

CHECK! 究極の職業を目指せ!

上記で解説している基本職やP.78の上級職以外にも、職業はまだ存在する！　ここでは、転職条件がとくに難しい超強力な職業“勇者”と、モンスターになれる変わり種の職業“モンスター職”を紹介する。

勇者　職業を極めた者だけがなれる超上級職!!

さまざまな職業を極めた者だけがなれる、究極ともいえる職業“勇者”。ギガスラッシュやジゴスパークなど、強力な特技や呪文を修得する職業だ。ただし下記の通り、主人公とその他で転職条件が異なる。



▲主人公は踊り子＆遊び人を経てスーパースターを極めれば最も早く勇者になれる。仲間のスライムも転職可能だ。



主人公の場合
バトルマスター／賢者／レンジャー／スーパースターのうち、どれか1つを極める。

主人公以外の場合
バトルマスター／賢者／レンジャー／スーパースターの4つの上級職を極める



ドラゴン　多彩な息攻撃が魅力！

冒険中に手に入る「さとり」を所持しているとなれる職業。敵全体に効果のある“息”攻撃を多数修得できる。ドラゴンなだけに、HPやこうげき力、しゅび力なども高くなりそうだが、その実力は!?





はぐれメタル　職業を極めれば“最強”に！

こちらも「ドラゴン」と同じく「さとり」が転職に必要な職業。ちからやHPは極端に低くなってしまうが、熟練度を上げればマダンテやビッグバンなど、究極の呪文を覚えられる。敵から逃げやすくなれるかも!?



盗賊　特性　敵の落とすアイテムを盗む（職業レベルが上がると確率が少し上昇）

アイテム探索ならおまかせ！すばやさもピカイチ

敵を状態異常にする「すなけむり」や、石を投げる「いしつぶて」といった戦闘向けの特技も覚えるが、それよりもマップの探索に役立つ特技を修得するのがポイント。敵からアイテムを盗むことがあるので、それらを売って小銭稼ぎも可能だ。

注目特技・呪文

●**すなけむり：**敵1グループの目をくらませ、命中率を下げることが可能。
●**いしつぶて：**威力は低いものの、敵グループに一律のダメージを与えることができる。補助的な役割で使うといいだろう。
●**とうぞくのはな、レミラーマ：**ダンジョンの探索などで欠かせない特技。「とうぞくのはな」は主人公達のいるフロアの宝箱の数を確認でき、レミラーマは町などに隠されたアイテムの位置がわかる。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	かけだし	すなけむり	0	敵1グループ	砂を巻き上げ、敵1グループの目をくらませる	幻
2	したっぱ	タカのめ	0	−	近くにある町や城の場所を確認する	−
3	いっちょまえ	いしつぶて	0	敵1グループ	石のつぶてを投げて敵1グループに10〜のダメージ	大地
4	うできき	つきとばし	0	敵1体	敵1体を遠くへ突き飛ばす	即死
5	すごうで	フローミ	2	−	建物や洞くつで階層を知る	−
6	かみわざ	しのびあし	0	−	魔物達に見つからないよう、忍び足で進む	−
7	おやぶん	とうぞくのはな	0	−	洞くつなどで、宝箱の残りを確認する	−
8	おおおやぶん	レミラーマ	2	−	魔法で怪しいものを発見する	−

魔物マスター　特性　戦闘開始時にモンスターを眠らせる or 立ち去らせる

DS版『DQVI』で変化した職業！

SFC版では魔物使いだったが、DS版で魔物マスターに変化。魔物を仲間にできなくなったものの、モンスターが持つ特技を自在に扱えるという特徴は変わらない。ドラゴンに変身できるドラゴラムは強力だ。

注目特技・呪文

●**ひゃくれつなめ：**敵のしゅび力を0にできるのが魅力。とくに敵が強くなる中盤以降で威力を発揮する。
●**やけつくいき：**シリーズでは、ボス系の敵がよく使う特技。敵を一斉にマヒできるので、安心して戦える。
●**つめたいいき、かえんのいき：**全体攻撃で、敵のグループや数に関係なく一定のダメージを与えられる。
●**ドラゴラム：**“息”で攻撃できるほか、こうげき力も高くなる。ただし、命令ができなくなる点に注意。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	スライムマスター	−	−	−	−	−
2	アニマルマスター	あまいいき	0	敵1グループ	あまい息で、敵1グループを眠りにさそう	睡眠
3	ゾンビマスター	どくのいき	0	敵1グループ	敵1グループを毒にする	毒
4	メタルマスター	ひゃくれつなめ	0	敵1体	ベロンベロンになめて、敵1体の守備力を下げる	守備減少
5	デビルマスター	つめたいいき	0	敵全体	冷たい息で、敵全体に13〜のダメージ	氷ブレス
6	トロルマスター	かえんのいき	0	敵全体	大きな炎の息で、敵全体に30〜のダメージ	炎ブレス
7	キラーマスター	やけつくいき	0	敵1グループ	やけつくような息で、敵1グループをマヒさせる	マヒ
8	ドラゴンマスター	ドラゴラム	18	自分	ドラゴンとなって炎で攻撃	強化

商人　特性　戦闘終了時に入手ゴールド以外のゴールドがもらえる（職業レベルが上がると入手ゴールドが増える）

突出した面はないが地味に強い！

職業特性に目が行きがちだが、MPとすばやさ以外のステータスがそれほど変動せず、十分な戦力に。フィールド上でいつでもお店を呼べる特技を持つのも便利。マスターで覚える「ぐんたいよび」が非常に強力。

注目特技・呪文

●**おたけび：**敵全体を行動不能にする特技や呪文はほとんど存在しないので、貴重な特技。かかった相手は、1ターンの間、行動不能になる。
●**たいあたり：**敵と自分に、現在のHP80%のダメージを与える。HP量でダメージが変化する特殊な技。
●**ぐんたいよび：**敵全体にランダムで4回のダメージを与える。レベルに比例してダメージが増すので、こうげき力の低いキャラでも大ダメージを狙えるのが○。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	でっち	インパス	1	−	宝箱の中身を見極める	−
2	つかいばしり	ちからため	0	自分	力を溜めて次の攻撃に備える	強化
3	みせばん	あなほり	0	自分	穴を掘って物を見つける	−
4	ばんとう	ふしぎなおどり	0	敵1体	敵のMPを5〜減らす	MP吸収
5	のれんわけ	おたけび	0	敵全体	大声をあげ、敵全体の身をすくませる	行動封じ
6	だんな	たいあたり	0	敵1体	敵1体に向かって体当たりする	即死
7	おおだんな	おおごえ	15	−	大声をあげてお店（旅のよろず屋）を呼ぶ	−
8	だいふごう	ぐんたいよび	0	敵全体	お金を使って軍隊を呼び、敵全体を攻撃	軍隊

遊び人　特性　戦闘中に命令したコマンド以外の「遊び」をする（職業レベルが上がると「遊び」の種類が増える）

性別で効果の変わる特技を持つ！

ステータスは全般的に低めなうえ、戦闘中に“遊ぶ”ことがあるので、ボス戦には向かない職業だ。スーパースターの転職条件なので、いずれは味方全員にマスターさせたい。

注目特技・呪文

●**くちぶえ：**レベルや熟練度上げに必須ともいえる特技。
●**ぱふぱふ：**女性の場合は敵1体を1ターン行動不能にし、男性の場合はダメージを与える。
●**ねる：**寝ている間は行動できないが、MPを回復できるのが○。



★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	おぼえたて	あそぶ	0	ランダム	？？？？（ランダム）	−
2	あそびずき	くちぶえ	0	−	口笛で魔物を呼び寄せる	−
3	あさがえり	なめまわし	0	敵1体	ベロッとなめて、敵1体の身をすくませる	行動封じ
4	とまりあるき	ぱふぱふ	0	敵1体	（女性の場合）敵を気持ちよくして1ターン休ませる（女性以外の場合）敵を気持ち悪くさせダメージを与える	行動封じ（女性限定）
5	ゆうめいじん	ねる	0	自分	眠りにつき、HPとMPを回復する	−
6	かおパス	ひゃくれつなめ	0	敵1体	ベロンベロンになめて、敵1体の守備力を下げる	守備減少
7	あそびまくり	まねまね	0	自分	敵にやられた攻撃をやり返す	−
8	あそびのてつじん	パルプンテ	20	ランダム	何が起こるかわからない（ランダム）	−

『DQ VI』座談会 その3
（→続き）**ライター：**変わってますねー。シェーナがマルシェになったりとか。村長から聞いたとき「えっ!?」って驚きましたもん。　**編集：**そのマルシェで盗賊のカギが早々に買えたのにも驚いたなー。あとサンマリーノにいるサンディがメラニィになってたし。　**ライター：**今、サンディって聞くと某妖精さんが思い浮かびますね。そのサンマリーノのカジノには100コインスロットが新設されてて、しばらく物語の進行が止まることに……。**編集：**俺はスライムカーリングにハマったよ（笑）。（続く→）

バトルマスター

転職条件 戦士と武闘家を極める

特性 職業レベルが上がると、相手の"身かわし可能な行動"を打ち払う確率が少し上昇

ボーナス ちから＋20

上級職のなかでもトップレベルの強さを誇る

今回掲載した職業のなかでは、ステータスの増加率が全般的に高い。また、直接攻撃系の強力な特技のほか、全体攻撃を覚えるのもポイントだ。メタル系に有効な「メタルぎり」は、経験値稼ぎをするときに便利。

注目特技

●**しんくうぎり：**バギ系の特技。敵1体に通常攻撃の約1.25倍のダメージを与える。

●**ゾンビぎり、とびひざげり、ドラゴンぎり：**ゾンビはゾンビ系に、ひざげりは飛行系、ドラゴンはドラゴン系に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える。

●**がんせきおとし：** 敵全体に100前後のダメージを一律で与えられる。消費MPが0なのが嬉しい。

●**メタルぎり：**レベル上げ用に、全員に覚えさせたい。

★	職業レベル名	覚える特技	消費MP	対象	効果	属性
1	ジュニアきゅう	しんくうぎり	0	敵1体	竜巻の力を借りて敵1体に斬りかかる	バギ
2	フェザーきゅう	ゾンビぎり	0	敵1体	アンデッドの呪いを断ち切る攻撃	ゾンビ
3	ライトきゅう	うけながし	0	自分	敵の攻撃を誰かに受け流す	強化
4	ミドルきゅう	さみだれけん	0	敵全体	敵全体に剣のさみだれを放つ	バギ
5	ヘビーきゅう	とびひざげり	0	敵1体	ジャンプして敵1体に蹴りを放つ	飛行
6	むさべつきゅう	ドラゴンぎり	0	敵1体	ドラゴンのうろこを切り裂く攻撃	ドラゴン
7	チャンピオン	がんせきおとし	0	敵全体	岩石を敵全体の頭に放り投げて90～のダメージ	大地
8	ゴッドハンド	メタルぎり	0	敵1体	メタルボディを切り裂く攻撃	メタル

魔法戦士

転職条件 戦士と魔法使いを極める

特性 とくになし

ボーナス MP＋20

剣技と呪文の両方を使いこなす万能戦士

HPやみのまもり、すばやさは低くなるが、MPとちからが上昇する。まさに戦士と魔法使いの特徴を引き継いだ職業だ。修得特技も、呪文の属性を直接攻撃に付加したもの。バイキルトを早い段階で覚えるのがいい。

注目特技・呪文

●**かえんぎり、いなずまぎり、マヒャドぎり：**敵1体に通常攻撃の約1.25倍のダメージを与える。耐性の低いモンスターに合わせて使い分けよう。

●**バイキルト：**味方の直接攻撃によるダメージを2倍に上げられる。味方全員に覚えさせるのが理想だが、少なくとも補佐役や回復役には修得させよう。

●**メラゾーマ：**メラの最上位呪文。ダメージが大きいので、ボス戦で活躍する。AIもこれを使いやすい。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	メラファイター	かえんぎり	0	敵1体	炎の力を借りて敵1体に斬りかかる	ギラ
2	バイキルター	バイキルト	6	味方1人	味方1人の攻撃によるダメージが2倍になる	強化
3	デインキラー	いなずまぎり	0	敵1体	稲妻の力を借りて敵1体に斬りかかる	デイン
4	スペルキラー	マホターン	4	自分	1度だけ呪文を跳ね返す	強化
5	ブリザーダー	マヒャドぎり	0	敵1体	氷の力を借りて敵1体に斬りかかる	ヒャド
6	バシファイター	バシルーラ	8	敵1体	敵1体をはるか遠くへはじき飛ばす	即死
7	マグマソード	マグマ	0	敵全体	敵の足元にマグマが吹き出し、敵全体に70～のダメージ	炎ブレス
8	フォースロード	メラゾーマ	10	敵1体	激しく巨大な火の玉で敵1体に180～のダメージ	メラ

パラディン

転職条件 武闘家と僧侶を極める

特性 直接攻撃をしたときに敵をまれに即死させる（職業レベルが上がると確率が少し上昇）

ボーナス HP＋20

攻守ともに便利な特技を持つ聖なる職業

ステータスの増加率は高くないが、低下する能力もないのが魅力。味方をかばう特技を持つので、HPとしゅび力の高いキャラに転職させたい。攻撃系の呪文も覚えるが、味方の守備＆通常攻撃をメインに戦おう。

注目特技・呪文

●**すてみ：**敵1体に通常攻撃の約2倍のダメージを与えるが、使用したターンに自分が受けるダメージも2倍になる。敵の出現数が少ないときや、あと数体で倒せるときなどに使おう。

●**マジックバリア：** 味方全体の属性耐性を上昇。即死などのイヤな特技や呪文を使う敵が出現したときに○。

●**におうだち：** 敵の攻撃をすべて自分で受け止める。スカラと併用して使っていこう。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	ブロンズナイト	みがわり	0	味方1人	味方1人をかばう	－
2	アイアンナイト	しんくうは	0	敵全体	真空の刃が竜巻となり、敵全体を攻撃	バギ
3	スチールナイト	すてみ	0	敵1体	守りを忘れて、敵1体に捨て身で攻撃する	直接
4	シルバーナイト	バギクロス	8	敵1グループ	すべてを切り刻む大竜巻で、敵1グループに80～のダメージ	バギ
5	ゴールドナイト	マジックバリア	3	味方全体	味方全員に呪文が効きにくくなる	強化
6	クリスタルナイト	におうだち	0	自分	味方の前に立ちはだかり、盾となる	－
7	キングスナイト	メガザル	すべて	味方馬車全体	命を捨てて、味方全員を生き返らせる	－
8	ホーリーナイト	グランドクロス	20	敵1グループ	神の裁きにより敵1グループに180～のダメージ	ゾンビ

賢者

転職条件 魔法使いと僧侶を極める

特性 職業レベルが上がると、消費MPが少なくなる（★8で半減）

ボーナス MP＋20

上位の攻撃＆回復呪文のプロフェッショナル！

戦闘不能になった味方を確実に復活させるザオリクを修得できるのが大きい。マホキテでMPを回復できるのもグッド。HPやみのまもりは低めなので、この職業のキャラは並び替えで後ろに配置するように。

注目特技・呪文

●**フバーハ：**炎や氷の"息"系のダメージを半減する。"息"系の攻撃を防ぐ手段は少ないので、パーティの誰か1人には覚えさせたい。

●**しょうかん：**精霊を呼んで、戦闘の手助けをしてもらう。呼び出される精霊は、レベルによって異なる。

●**ザオリク：**戦闘不能の味方を復活させたうえ、HPも完全回復する。味方に1人は使えるキャラがほしい。

●**イオナズン：**イオ系の最上位呪文。威力も最強！

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	ウォーロック	マホキテ	2	自分	受けた呪文のMPを自分のものにする	－
2	ハイウォーロック	フバーハ	3	味方全体	炎や吹雪から味方全体を守る	強化
3	ビショップ	バイキルト	6	味方1人	味方1人の攻撃によるダメージが2倍になる	強化
		バシルーラ	8	敵1体	敵1体をはるか遠くへはじき飛ばす	即死
4	ハイビショップ	つなみ	0	敵全体	津波を引き寄せ、敵全体に30～のダメージ	バギ
		しょうかん	20	－	さまよう精霊を味方につける	－
5	ウィザード	ベホマラー	18	味方馬車全体	味方全員のHPを100～回復する	－
		じわれ	0	敵全体	地割れを起こし、敵全体を飲み込み即死させる	即死
6	ハイウィザード	マヒャド	12	敵全体	冷気の嵐で敵全体に80～のダメージ	ヒャド
		ザオリク	20	味方1人	味方1人を完全に生き返らせる	－
7	アークウィザード	マジックバリア	3	味方全体	味方全員が呪文に効きにくくなる	強化
		メガンテ	1	敵全体	命を捨てて自爆し、敵全体に攻撃	即死
8	スペルエンペラー	イオナズン	15	敵全体	想像を絶する大爆発で敵全体に130～のダメージ	イオ
		ザラキーマ	15	敵全体	敵全体に死の言葉を放つ	即死

レンジャー

転職条件 盗賊、商人、魔物マスターを極める

特性 職業レベルが上がると、「にげる」の成功確率が少し上昇

ボーナス すばやさ＋20

マスターボーナス＋ステータス増加率ですばやさが最速に！

すばやさに秀でた職業。弱い敵と接触しなくなるトヘロスや、ダメージ床を無キズで歩けるトラマナなど、探索に便利な特技を覚えるのも特徴だ。★8で覚える「おいかぜ」は、味方全員に修得させたい。

注目特技・呪文

●**もうどくのきり：**HPが高い敵と戦うときにジワジワと効く。ターン終了時に、かかった敵の最大HPの1/6のダメージを与える。

●**だいぼうぎょ：**"息"系以外の攻撃で受けるダメージを大幅に減らすことができる。

●**おいかぜ：** 自分に炎ブレスと氷ブレスを1回だけ跳ね返すバリアをはる。前述の「だいぼうぎょ」と併用すれば、鉄壁の防御を張ることが可能。

★	職業レベル名	覚える特技・呪文	消費MP	対象	効果	属性
1	シロレンジャー	トヘロス	4	－	自分よりも弱い魔物を封じ込める	－
2	キレンジャー	もうどくのきり	0	敵1グループ	敵1グループを猛毒にする	毒
3	アカレンジャー	トラマナ	2	－	ダメージを受ける床を乗り越える	－
4	アオレンジャー	じひびき	0	敵全体	激しく大地を揺らし、敵全体に50～のダメージ	バギ
5	クロレンジャー	まぶしいひかり	0	敵全体	光を放ち、敵全体の目をくらませる	幻
6	パワーレンジャー	だいぼうぎょ	0	自分	すべての攻撃から身を守る	強化
7	メガレンジャー	ひばしら	0	敵1体	火柱を立て、敵1体に170～のダメージ	炎ブレス
8	キングレンジャー	おいかぜ	0	自分	敵からの危険な息を跳ね返す	強化

スーパースター

転職条件 踊り子と遊び人を極める

特性 敵が見とれて攻撃しないことがある（職業レベルが上がると確率が少し上昇）

ボーナス かっこよさ＋15

転職しやすいうえ便利な特技を多数持つ

上級職のなかでは、それほどステータスが高くならないが、覚える特技が秀逸。とくに全体回復効果のあるハッスルダンスは、味方全員に覚えさせたいほど。また、全体攻撃ができるムーンサルトも便利な技だ。

注目特技・呪文

●**アストロン：**呪文がかかっている間は行動できないが、完全無敵に。使うと、眠り状態などを回復できるので、体勢を建て直したいときに活用しよう。

●**ぶきみなひかり：**ほかの補助系の呪文と組み合わせることで、よりその効果を発揮できる。

●**ハッスルダンス：**消費MP0で味方全体を回復できる特技。この効果はザコ戦、ボス戦にかかわらず役立つ。ゲーム後半の体力回復の基本はコレで。

★	職業レベル名	覚える呪文・特技	消費MP	対象	効果	属性
1	つきびと	まぶしいひかり	0	敵全体	光を放ち、敵全体の目をくらませる	幻
2	レッスンちゅう	アストロン	2	味方全体	鉄の塊となって何も受けつけなくなる	強化
3	デビュー	いなずま	0	敵全体	稲妻を呼び寄せ、敵全体に40～のダメージ	イオ
4	ニューフェイス	メガザルダンス	0	味方馬車全体	命を捨てて踊り、仲間全員を生き返らせる	－
5	アイドルスター	ぶきみなひかり	0	敵1グループ	光を放ち、敵1グループに呪文を効きやすくする	即死
6	えんぎは	ハッスルダンス	0	味方馬車全体	仲間全員のHPを70～回復する	－
7	アカデミーしょう	ムーンサルト	0	敵全体	ジャンプして敵全体をなぎ払う	直接
8	シネマのほし	せいれいのうた	20	味方全体	死んでいる仲間を生き返せる歌を歌う	－

徹底リサーチ！ ゲームス編集部オススメ特技

ここでは、電撃ゲームス編集部が独断と偏見で選ぶオススメ特技を紹介。ボス戦・ザコ戦問わず「なるべく早い段階で覚えたい呪文＆特技」という視点でチョイスしてみたので参考にしてほしい。最終目標はもちろん全呪文＆特技の修得！

■もろばぎり（戦士★4）
自分に1／4のダメージがはねかえるものの。「せいけんづき」などが回避されやすい敵に対しても有効なのが魅力。ハッスルダンスなどのHP回復手段があれば使いやすい。

■しっぷうづき（戦士★5）
すばやさが高い敵に対しても先に攻撃できるので、特定の武器と組み合わせればメタル系の敵に対して非常に有効となる。

■まじんぎり（戦士★8）
「メタルぎり」と並んでメタル系の敵に有効。

■まわしげり（武闘家★2）
早い段階で修得できる優秀なグループ攻撃。直接攻撃役の基本。

■せいけんづき（武闘家★5）
こちらも「まわしげり」と並んで直接攻撃役の基本となる特技。こうげき力が高いほど強力。

■ばくれつけん（武闘家★8）
「はやぶさぎり」とは異なり、複数の敵にランダムで4回攻撃。敵の数が少ないときに使ったほうが、集中してダメージを与えやすい。

■メラミ（魔法使い★1）
威力の高さも魅力だが、最大のポイントは、魔法使いに転職したあとに1回戦闘するだけで修得できること。味方全員に覚えさせておこう。

■ホイミ（僧侶★1）
こちらも転職後の一度の戦闘で修得できる。やはり全員に修得させたい呪文だ。

■スクルト（僧侶★5）
ミレーユが職業に関係なくレベル18で修得するが、ほかのキャラにも覚えさせておけば重ねがけがしやすくなる。

■ザオラル（僧侶★8）
この呪文が使えるキャラが死んでしまうと、一気にピンチに！　多くの仲間が使えると安心。魔法使い★5で修得するリレミトも同様。

■メダパニダンス（踊り子★4）
MPの消費なしで敵グループをこんらんさせられる。相手が強敵であればあるほど、敵の攻撃を封じるこの特技が真価を発揮する。

■とうぞくのはな（盗賊★7）
早めに覚えるほど宝箱の取り逃しが少ない。

■ひゃくれつなめ（魔物マスター★4）
こちらも強敵に決まればかなり有効。石像系の敵に効きやすい。遊び人★6でも修得。

■バイキルト（魔法戦士★2）
後半のボス戦の要！　なお「ばくれつけん」のような複数回攻撃の場合、最初の1発のみ効果がある。賢者より魔法戦士のほうが早く修得。

■しんくうは（パラディン★2）
消費MP0で敵全体を攻撃できるうえ、「がんせきおとし」と違ってレベルが上がると威力も上がっていく。ザコ戦がグンとラクに！

■におうだち（パラディン★6）
最もしゅび力が高いキャラをスクルトなどでさらに強化して、この特技を使わせれば、ほかのキャラが攻撃に集中できる。ボス戦で有効。

■フバーハ（賢者★2）
後半の強力なボスとの戦いの前には、誰かが使えるようになっておきたい。

■ハッスルダンス（スーパースター★6）
消費MPが0で、味方全員のHPを70～80前後回復できるのが魅力！　最終的には全員に修得させたい。

『DQ VI』座談会 その4
（→続き）**ライター：**あ！　あと私、DS版で初めてアモスを仲間にすることができました。SFC版のときはついうっかり仲間にしそびれちゃって。　**編集：**アモスのフラグ（？）は結構細心の注意を払わないといけないからね。ときには真実を伝えないほうがいいこともある……。これは大人だからこそできる、大切なことだと思うよ。　**ライター：**SFC版のときは、まだ小学生だったもんなぁ……。ぶっちゃけプレイ自体はかなり先まで進んでいるんですが、ストーリーを進めていると……。

（続く→）



人物追求の書

世界に平和を取り戻すために、そしてそれぞれが背負った宿命に立ち向かうために旅をする登場人物達。ここでは主人公を含めて、仲間キャラについて解説していく。

各キャラクターの能力的特徴をしっかりつかもう！

本作では誰でも制限なく自由に転職することが可能。しかしキャラごとに向き不向きがあり、得意な戦闘スタイルも異なる。ここでは攻略を担当する編集とライターが各キャラの特徴を語りつつ、オススメの職業を紹介。またレベル20時点の比較表（成長傾向により数値は変動）から、それぞれのステータスについても言及していく。キャラの魅力にあふれた、多彩な会話集もお見逃しなく♥



ステータス比較例（レベル 20 ／職業なし）

キャラクター名	HP	MP	ちから	すばやさ	みのまもり	かしこさ	かっこよさ
主人公	160	65	65	62	25	52	24
ハッサン	175	56	83	55	48	28	20
ミレーユ	130	95	42	78	45	77	43
バーバラ	110	130	37	62	35	65	30
チャモロ	140	115	51	66	56	60	13
アモス	180	63	73	72	75	63	25

キャラクター固有の特技・呪文

職業に関係なく、キャラクターが固定で覚える呪文や特技をリストアップ。これらは熟練度ではなくすべてレベルアップで修得し、職業で覚えた特技と同じく転職しても自由に使うことができる。また一部のキャラにはここにあげたもの以外にも、特定のイベントをこなすことで覚えるものもある。

●主人公

レベル	覚える呪文
4	ホイミ
6	インパス
7	ルカニ
8	ルーラ

●ハッサン

レベル	覚える特技
5	とびひざげり
14	すてみ
18	におうだち

●ミレーユ

レベル	覚える呪文
5	スカラ
	ホイミ
	キアリー
6	マヌーサ
7	リレミト
9	ヒャド
11	ラリホー
13	ベホイミ
15	イオ
18	スクルト

●バーバラ

レベル	覚える呪文
2	ルカニ
	ラリホー
	メラ
	マヌーサ
6	ギラ
8	ルーラ
10	リレミト
12	ルカナン
14	マホトラ
16	ベギラマ
18	メダパニ

●チャモロ

レベル	覚える呪文
10	ホイミ
	バギ
	ベホイミ
	キアリー
	ニフラム
11	マホトーン
13	ザオラル
15	バギマ
17	キアリク
19	ベホマ
21	ザキ

●アモス

レベル	覚える特技・呪文
15	へんしん
	ホイミ



オールマイティに立ち回れる！

ライター（以下、ラ）：主人公です。固有呪文は多くないですが、バランスよく成長する万能タイプですね。
編集（以下、編）：ステータスのなかではHPとちからがやや伸びやすく、どちらかといえば肉体派かな。みのまもりも低いけど、しゅび力が大幅にアップする鎧系の防具を装備できるから十分カバーできる。
ラ：そしてなんといっても"バトルマスター、賢者、レンジャー、スーパースターのうち、どれか1つをマスターすれば勇者になれる"ってのが大きいですよね。
編：バトルマスターを極めてからの人が多いと思いますが、戦闘回数が少ないうえにハッスルダンスも覚える、スーパースターからのルートもオススメです！

結論 遊び人→踊り子→スーパースターで攻撃もサポートもできる勇者を目指せ！



己の拳で戦う超肉体派！

ラ：旅の武闘家なだけあって、HPとちからがとても高いです。反面、すばやさとかしこさは低いですが…。
編：最後にどっしり構えている力持ち、ってカンジでいいじゃない。呪文系の職業が苦手なわけではないですが、オススメはやっぱり武闘家→戦士でバトルマスター！　これで物理系の攻撃はほぼ任せられます。
ラ：個人的には、すばやさをカバーできるパラディンもイケると思います。バトルマスターとパラディンはどちらも武闘家が必須職業なので手間がかからないし。
編：その場合は武闘家→戦士→僧侶で、状況に応じてバトルマスターとパラディンと使い分けられるとイイね。あ、あとやっぱりMPは上がりにくいです。

結論 得意な物理攻撃で攻めまくれ！でも MP はあんまり……



サポート系の職業がオススメ

ラ：MP、すばやさ、かしこさ、かっこよさのサポート系ステータスの伸びがいいお姉さまです。僧侶に転職すれば、固有で覚えるものも含めて補助系の呪文をほぼ使えるように！　そのまま魔法使い→賢者になれば攻撃呪文も使える、まさに呪文のエキスパート!!
編：MPとかしこさがグングン伸びるしね。でも個人的にはスーパースターを目指してもいいと思うよ。かっこよさがドンドン上がるし、なによりミレーユのぱふぱふとかハッスルダンスは気分的にものすごくイイ!!
ラ：えーと、どっちにしろ前に出て戦うよりも仲間のサポートに回った方がいいってことですね。すばやさが高いから、真っ先に補助呪文を掛けてくれますし！

結論 呪文や特技で仲間を徹底サポート！頼れる縁の下のお姉さんです



攻撃系の呪文を極めろ！

ラ：ミレーユと同じタイプなんだけど、呪文は攻撃系よりで「ガンガンいこうぜ！」なタイプですね。僧侶→魔法使い→賢者と転職していけば回復もできるようになるし、もう1人の呪文のエキスパート誕生です！
編：でもバーバラはHPの伸びが低すぎて、魔法使いにするとさらに低くなるんだよね……。「いのちのきのみ」を見つけたら優先的に使いたいところ。あと、攻撃系呪文を全部覚えさせるなら賢者になってもそこで満足しないで、さらに魔法戦士を目指すべき！　マスターすればメラゾーマを覚えて、これで本当の攻撃呪文エキスパートになれます。ムチ系の武器も装備できるから、ちからの高い職業を上げてソンはないしね。

結論 HPの低さには要注意!!　攻撃系呪文を積極的に覚えていこう



回復呪文を極めるか、それとも…

ラ：神に仕える一族だけあって、回復系の呪文が得意なチャモロ。MPも多いので僧侶→魔法使い→賢者というパターンが王道ですが……。あえて私はかしこさに次いで高いすばやさを生かした魔物マスター→盗賊→レンジャーという道もあることを示したいです。
編：固有でザオラル、ベホマを覚えてくれるから、それもありっちゃありだね。でもステータスを生かすなら、すばやさとかしこさを両方とも伸ばせるパラディンもオススメだよ。回復を重点的に、攻撃もサポートもそこそここなせて、オールマイティに立ち回れるし。
ラ：もとから回復系の呪文を数多く使えるからこそ、それにとらわれずに職業も選べるってカンジですね！

結論 賢者、パラディン、レンジャー…幅広く上級職を選択できる！



素早く攻撃できるパワーファイター

ラ：アモスは個人的に、本作で一番の万能キャラクターなんじゃないかと思っています。かっこよさは低いけれど、それ以外のステータスはほぼ平均以上なんですよ。武器や防具も強力なものを装備できますし！
編：ちからとみのまもりがガンガン上がるから、ハッサンに次いでファイター系の立ち回りができるんだよね。バトルマスターを目指してもいいけど、MPもそこそこ伸びるから魔法戦士もオススメ。あとパラディンにレンジャーも……。ハッサンは完全に攻撃オンリーって感じだけど、アモスは物理攻撃で戦いつつ、いろいろな特技を使いこなせるタイプかな。呪文を使う職業もできなくはないけど、長所を伸ばして行きたいね。

結論 物理攻撃がメインになるバトルマスターやパラディンが◎ !!

仲　間　会　話　集

●ダーマ神殿に立ち寄ったとき
【ハッサン】今日もダーマにはたくさんの人がいるな。**【ミレーユ】**お祈りのさまたげにならないように静かに歩きましょうね。**【アモス】**ここにはいつ来ても身が引きしまる思いです。**【バーバラ】**あたしダーマ神殿のふんいきって大好きだな。**【チャモロ】**今日はだれか転職ができましたっけ？

●メダルの王の城に立ち寄ったとき
【ハッサン】ここに来るのはもう何度目になるかな。**【ミレーユ】**お城についた王さまのマーク。本当によく似ているわよね。**【バーバラ】**ここはきっと世界でいちばんちいさいお城なんだろうなー。**【チャモロ】**知らずに来るとスライムの王さまとかがすんでいそうですよね。**【アモス】**いつ来てもキンキラキンですねー。

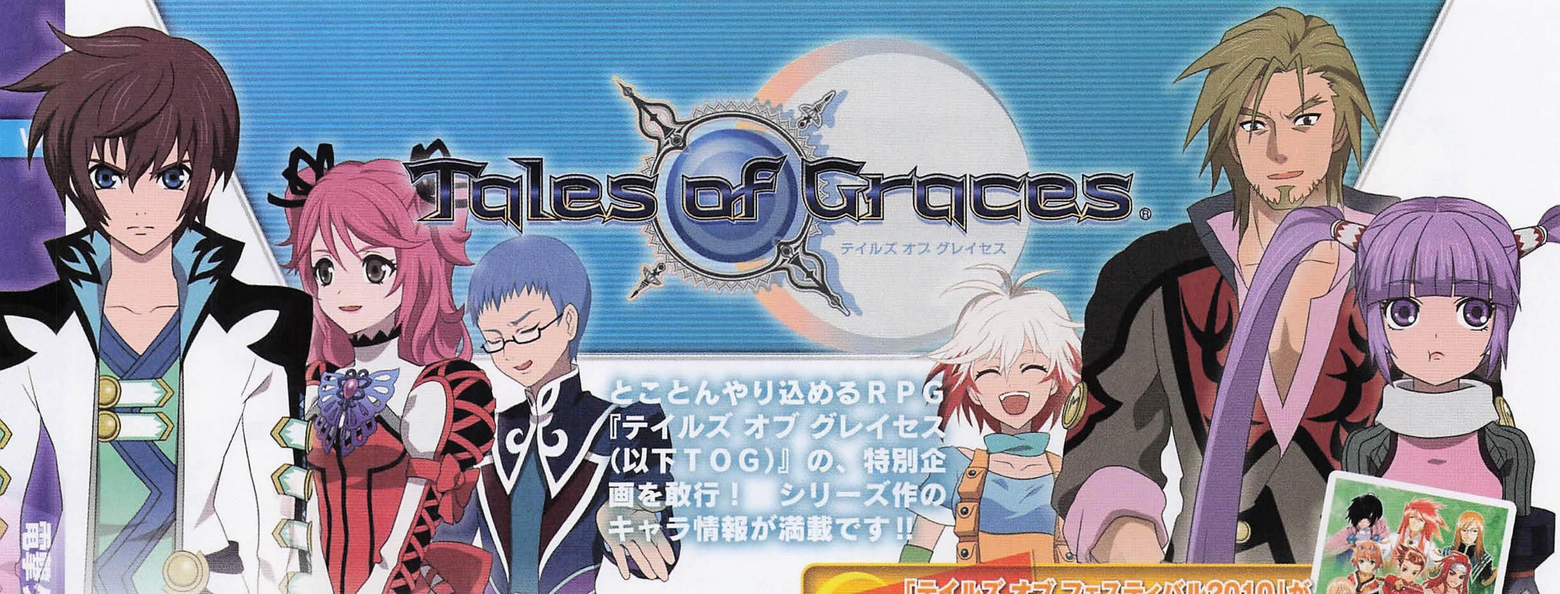
●アークボトルの立て札を見たときの反応
【ハッサン】なんだこれは？　ずいぶんいさましいな。**【ミレーユ】**ふうん……戦士をあつめているのね。**【バーバラ】**まものを倒さんとする強者……かあ。あたしたちにピッタリじゃない？**【アモス】**おおっ！　私なんだかワクワクしてきました！**【チャモロ】**つわものもとむ……どこかに強いまものでもいるのでしょうかね。

●カルカドの教会にいる子供に話しかけたあと
【ハッサン】ふーん。この子は浮かぶ島ってのを見たことがあるようだな。**【ミレーユ】**満月の夜にしか島はみれないのかしら……。**【バーバラ】**満月で島がプカプカ。その話だけ聞くぶんにはステキな景色だけど……。**【チャモロ】**この子かなりこうふん気味に話しますね。本当のことなのでしょう。**【アモス】**じょうねつは伝わりますが何を言いたいのかがいまひとつ伝わりませんね。

●グランマーズの館で一泊したとき
【ハッサン】よっしゃー今日も元気だぜ！　どうやらきのうの料理でハラをこわしたりはしなかったようだな！**【ミレーユ】**おはようレック。ゆうべはよくねむれた？**【バーバラ】**ふわわぁ～。みんなおふぁよお～。**【チャモロ】**いやあきのうの料理は私は生まれてはじめて食べたものばかりでした。それにしてもあのトカゲのしっぽみたいなものはなんだったんでしょう？

●ライフコッドに立ち寄った＆ターニアと会話
❶**【ハッサン】**ムドーの話はちゃんとこの村にも伝わっているらしいな！**【ミレーユ】**レックのふるさと。ホントいいところだわ**【バーバラ】**あーあ。こういう田舎っていいなー！**【チャモロ】**そぼくなふんいきのいい村ですね。**【アモス】**ライフコッド……ここがレックさんのふるさとなんですね！
❷**【ハッサン】**なあレック。ターニアちゃんのためにもちょくちょく帰ってこような！**【ミレーユ】**ターニアちゃんの心づかいうれしいわね。レック。**【バーバラ】**ターニアちゃんってとってもいい子なんだね！**【チャモロ】**こんなにけなげな妹さんをもったレックさんは本当に幸せものですね。**【アモス】**ターニアさんのためならこれはもう何でもさせていただきます！　っていう感じですね！

『DQ VI』座談会 その5
（→続き）「ああ、これはこういうことだったのか！」って気づくことが結構多いんですよね。『DQVI』ってすごく奥の深い話だったんだーって、しみじみ思ったり。　**編集：**それはあるね。大まかな流れとかは覚えているんだけど、数年経ってプレイしてみて別の角度からストーリーを見ることができたり。　**ライター：**会話システムで、仲間達が話してくれるのも大きいですよ。「この子はこのときこう思っていたんだ」と感心したり。DS版『DQVI』はサクサク進められるけど、できればじっくりと遊びたいですね。



とことんやり込めるRPG『テイルズ オブ グレイセス(以下TOG)』の、特別企画を敢行！ シリーズ作のキャラ情報が満載です!!

テイルズ オブ グレイセス

発売中(2009年12月10日発売)	¥7,329(税込)	
Wii	ジャンル	RPG(守る強さを知るRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1人(戦闘中のみ最大4人)	育成

NEWS! 『テイルズ オブ フェスティバル2010』が6月5・6日に開催決定!

昨年大盛況だった「テイルズ オブ フェスティバル」が、今年もパシフィコ横浜にて行われることが判明！ 詳細は公式サイト「テイルズ チャンネル」にて（※1）チェック。



スペシャル企画！"魔法カルタ"を徹底解説!!

Tales of Graces『TOG』をもっと楽しむためのファンページ!

エフィネアワールドタイムス SPECIAL!!



スペシャル企画として今回は"魔法カルタ"を全50枚完全網羅！ 各シリーズキャラについてもバッチリ解説します。もちろん、田中豪さんの人気コラムもアリ☆

これであなたも"魔法カルタ"&『テイルズ オブ』マスター!?

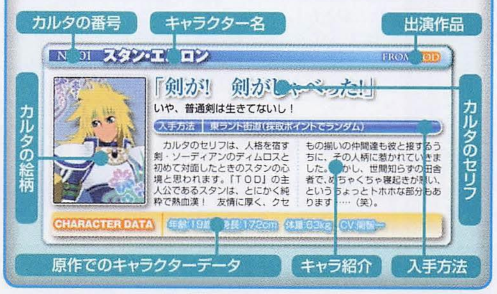
ゲーム中、フィールドなどで入手できる"魔法カルタ（以下カルタ）"。これを10枚以上集めてセイブル・イゾレにいるタルカと話すと、カルタのミニゲームが遊べる。ルールは、カルタに書かれた前半のセリフと一致するキャラを当てるというもの。そこで、カルタの絵柄とセリフ、さらに人物像をライターAO（TOS−R&TOV）&れいちん（その他）がアツく紹介！



◀各キャラのセリフから素早くイラストを連想できないと、タルカに勝つのは至難の技。本誌をじっくり読み、シリーズのキャラの勉強をして挑もう！

▶所持しているカルタの枚数によって、3段階の難易度に挑戦可能。タルカに勝つと「美食の魔導書」など、貴重なアイテムや称号がゲットできる。

魔法カルタのデータの見方（※2）



No.01 スタン・エルロン FROM TOD



「剣が!　剣がしゃべった!」

いや、普通剣は生きてないし！

入手方法｜東ラント街道(採取ポイントでランダム)

カルタのセリフは、人格を宿す剣・ソーディアンのディムロスと初めて対面したときのスタンの心境と思われます。『TOD』の主人公であるスタンは、とにかく純粋で熱血漢！ 友情に厚く、クセもの揃いの仲間達も彼と接するうちに、その人柄に惹かれていきました。しかし、世間知らずの田舎者で、めちゃくちゃ寝起きが悪い、というちょっとトホホな部分もあります……（笑）。

CHARACTER DATA　年齢:19歳　身長:172cm　体重:63kg　CV:関智一

No.02 ルーティ・カトレット FROM TOD



「……ねえアトワイト」

リオンの事で聞きたいんだけど

入手方法｜北バロニア道(採取ポイントでランダム)

『TOD』のヒロイン。とある理由があるのですが、お金や儲け話に目がなく、「強欲の魔女」という通り名まである彼女。性格はサバサバしていて、男勝り。思ったことがすぐ口に出るタイプです。カルタのセリフは、自身が持つソーディアン・アトワイトに、仲間であるリオンの出生にまつわることを聞こうとするもの。ちなみに、普段はリオンと犬猿の仲で、ケンカばかりしています。

CHARACTER DATA　年齢:18歳　身長:157cm　体重:46kg　CV:今井由香

魔法カルタのキャラが出演している過去作『TOP』編

『テイルズ オブ』シリーズの記念すべき第1作目！ 強大な力を持つ魔王・ダオスの復活によって、両親や住んでいた村をも失った主人公のクレスと、その幼なじみのチェスター。彼らは、時間を自由に行き来するダオスを倒すためにそのあとを追い、過去や未来など時間を超えた冒険を繰り広げることになる。

（※1）公式サイト：http://www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/taleschannel/
（※2）セリフはカルタを取るために重要な前半部分を大きく表示。また、入手方法は未開の雪道までに入手可能なものを公開

No.03 フィリア・フィリス　FROM.TOD



「あっ、危ない!」

フィリアボム！

入手方法｜西ラント道(採取ポイントでランダム)

ストレイライズ大神殿に身を置く司祭で、ソーディアン・クレメンテのマスター（使い手）。おっとりとしており、清く正しく優しい性格。だけど引っ込みじあんで、いざというときにオドオドしてしまうことも。それゆえに、ほのかな恋心をスタンにいつまでも告げられずにいます。爆弾、通称「フィリアボム」を作るのが趣味（!?）で、カルタのセリフは戦闘中にそれを使ったときのものでしょう。

CHARACTER DATA｜年齢:19歳　身長:162cm　体重:45kg　CV:井上喜久子

No.04 ウッドロウ・ケルヴィン　FROM.TOD



「リミッターを」

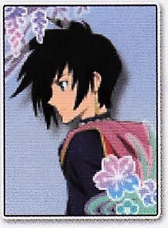
外させてもらう！

入手方法｜北ラント道(採取ポイントでランダム)

ファンダリア王国の第一王子。自国の民を思う心は強く、国民もまた、彼を次期国王として認めています。容姿端麗かつ落ち着いた物腰と的確な判断力を持ち、いざというときに仲間を引っ張る、まさにパーフェクトな人物！　ソーディアン・イクティノスのマスターであり、優秀な弓の使い手でもあります。カルタのセリフは、秘奥義・刹華斬を使うときに放つひとことですね。ステキ☆

CHARACTER DATA｜年齢:23歳　身長:181cm　体重:68kg　CV:速水奨

No.05 リオン・マグナス　FROM.TOD



「セインガルド王国客員剣士、」

リオン・マグナスだ

入手方法｜南バロニア街道(採取ポイントでランダム)

シリーズ作のキャラのなかでも、1、2を争う人気者。天才的な剣の腕を持ち、若くしてセインガルド王国の客員剣士を務めています。気難しく、常に好戦的な態度で挑んでくるリオンですが、自宅のメイド、マリアンにだけは心を許しており、優しい一面を見せます。それには、とても深い理由が……よょょ（涙）。なおカルタのセリフは、リオンが初めてスタンと会ったときのものです。

CHARACTER DATA｜年齢:16歳　身長:159cm　体重:48kg　CV:緑川光

No.06 チェルシー・トーン　FROM.TOD



「ケヤキさんとお話してただけです」

それでつい、もらい泣きを

入手方法｜グレルサイド街道(採取ポイントでランダム)

ウッドロウの弓の師匠・アルバの孫娘。ウッドロウのことが大好きで、モーレツにアピールをしているけど、子供だと相手にされていません。それでもめげない、打たれ強く前向きな性格の持ち主。会話中、歳に似合わずやたらと難しい言葉を使ってくるのが特徴的です。なお、原作では裏山にあるケヤキの木に話かける場面があり、カルタのセリフもそんなシチュエーションでのものと思われます。

CHARACTER DATA｜年齢:14歳　身長:151cm　体重:39kg　CV:渡辺菜生子

No.07 マリー・エージェント　FROM.TOD



「……ダリス・ヴィンセント」

あれはわたしの夫だ

入手方法｜グレル旧街道(採取ポイントでランダム)

スタンと出会うまで、ルーティとともに世界を旅していた女戦士。過去の記憶を失っていますが、そのことを気に病むこともなく前向き。天然なところがあり、街などで本能の赴くままに行動することもしばしば。カルタのセリフは、彼女が道中で記憶を取り戻し、敵として立ちはだかったダリスという男との関係を語ったときのもの。パーティのなかに人妻がいるのは、今のところ『TOD』だけですね。

CHARACTER DATA｜年齢:24歳　身長:170cm　体重:54kg　CV:天野由梨

No.08 ジョニー・シデン　FROM.TOD



「愛と夢の狩人」

道化のジョニーとは俺の事さ

入手方法｜ストラタ岩石砂漠(採取ポイントでランダム)

普段は陽気でお気楽な吟遊詩人ですが、その正体はシデン領の跡取り息子。カルタのセリフにもあるように、自らを「道化のジョニー」と呼んでいますが、本質はかなりの切れ者。とある仇を討つためのチャンスをうかがい、道化を装っているのです。ちなみに、吟遊詩人らしく「声」で戦うので、ジョニーをパーティに入れていると、とってもにぎやかなバトルになります（笑）。

CHARACTER DATA｜年齢:26歳　身長:174cm　体重:61kg　CV:山寺宏一

No.09 マイティ・コングマン　FROM.TOD



「アイ・アム・ア・チャンピオン!」

ガハハハハ！

入手方法｜ストラタ大砂漠・東(採取ポイントでランダム)

鍛え抜かれた強靭な肉体を武器に戦うコングマンは、ノイシュタットにある闘技場のチャンピオン。住人や子供達からも人気があります。性格はガサツで豪快！　だけど、一目惚れしたフィリアの前では、ひざまずいてメロメロになっちゃうという、ちょっぴりカワイイ（？）部分も……。カルタのセリフは、コングマンが日常的によく言っているであろうセリフだと思われます。

CHARACTER DATA｜年齢:39歳　身長:190cm　体重:100kg　CV:玄田哲章

No.10 リリス・エルロン　FROM.TOD



「右手におたまを!　左手にフライパンを!」

唸れ！　『死者の目覚め』！

入手方法｜ストラタ大砂漠・西(採取ポイントでランダム)

のどかなリーネの村に住むスタンの妹。両親がおらず、祖父の家で育ったためか、掃除・洗濯などの家事はお手のもの。スタンとは正反対のしっかり者で、手のかかる兄の世話を焼く姿がゲーム中でも見られます。カルタにある「死者の目覚め」とは、ねぼすけなスタンを起こすときに、おたまでフライパンを叩きまくる彼女の必殺技のこと。この技を、のちにルーティが受け継ぐことに……（笑）。

CHARACTER DATA｜年齢:17歳　身長:?cm　体重:?kg　CV:沢口千恵

No.11 ディムロス・ティンバー　FROM.TOD



「いいのだよスタン」

我らは長く生きすぎた

入手方法｜ストラタ大砂漠・北(採取ポイントでランダム)

スタンが持つソーディアン・ディムロスに宿された人格の持ち主が、ディムロス・ティンバー。彼は太古に起きた「天地戦争」で地上軍に属し、「ソーディアンチーム」として活躍した精鋭です。カルタのセリフは、最終決戦を終えたスタン達が、ある苦渋の選択を迫られたとき、ディムロスが語ったもの。『TOD』をプレイしたことがある人なら、胸が熱くなっちゃうセリフですよね。

CHARACTER DATA｜年齢:?歳　身長:?cm　体重:?kg　CV:置鮎龍太郎

No.12 アトワイト・エックス　FROM.TOD



「妹ができたみたいで楽しかったわ」

いつまでもそのままでいてね、ルーティ

入手方法｜フェンデル国境地帯(採取ポイントでランダム)

ルーティが生まれた頃から、その傍らにあったアトワイトは、彼女の成長を見守り続けてきた、まさに姉のような存在。優しさと冷静な判断力を併せ持った彼女は、天地戦争時代には恋人だったディムロスを、そして現在ではマスターのルーティを支えています。なお、カルタのセリフは最終決戦後、左のディムロスのセリフのあとに、アトワイトがルーティに向けて語ったものです。

CHARACTER DATA｜年齢:?歳　身長:?cm　体重:?kg　CV:宇和川恵美

【タイトルの略称】
TOP↓テイルズ オブ ファンタジア　TOD↓テイルズ オブ デスティニー　TOD2↓テイルズ オブ デスティニー2　TOS↓テイルズ オブ シンフォニア　TOS-R↓テイルズ オブ シンフォニア-ラタトスクの騎士-　TOA↓テイルズ オブ ジアビス　TOV↓テイルズ オブ ヴェスペリア

魔法カルタのキャラが出演している過去作『TOD』&『TOD2』編

『TOD』はPS初のシリーズ作！　遥か昔に起こった「天地戦争」で造られた、人格を宿す剣・ソーディアン達とともに、スタン達は地上の命運をかけた戦いに巻き込まれていく。そして、その18年後を舞台とした『TOD2』では、スタンとルーティの息子・カイルが登場。父に憧れを抱くカイルは、リアラという不思議な少女と出会い、彼女の英雄になろうと冒険に出る。

No.13 イクティノス・マイナード FROM TOD



「ファンダリアに栄光あれ」

ウッドロウに幸あれ

入手方法 フェンデル山岳トンネル(採取ポイントでランダム)

ファンダリア王家に受け継がれてきたイクティノス。ゲームの序盤では、まだイクティノスのマスターではないウッドロウですが、とある出来事によって父親のイザーク王から受け継ぐこととなります。イクティノスは、努力や熱血という言葉を嫌い、常にクールであることを信条としている性格の持ち主。最終決戦後のセリフも、カルタにあるとおり、実にスマートで彼らしいと思います。

CHARACTER DATA 年齢:?歳 身長:?cm 体重:?kg CV:松野太紀

No.14 ピエール・ド・シャルティエ FROM TOD



「どこまでもお供しますよ」

僕のマスターは、坊ちゃんです

入手方法 フェンデル高原(採取ポイントでランダム)

まだリオンが赤ん坊の頃から、彼の側にあったシャルティエは、リオンに対して絶大な信頼と忠誠心を持っています。それは、カルタのセリフからもわかりますよね。原作でこのセリフをシャルティエが言うとき、あなたの目は涙でかすんでモニタが見えなくなっているかもしれません（笑）。ちなみに、シャルティエ自身の性格は、ほかのソーディアンに対して強く出られない、ちょっと気弱君です。

CHARACTER DATA 年齢:?歳 身長:?cm 体重:?kg CV:石川英郎

No.15 ラヴィル・クレメンテ FROM TOD



「達者で暮らすのじゃぞ、」

フィリア

入手方法 ザヴェート山(採取ポイントでランダム)

かつてソーディアンチームをまとめていた重鎮で、ソーディアンとなった今でも、ほかのソーディアン達から一目置かれています。しかし、そんな彼も普段は温厚でノホホンとしており、時折セクハラチックな発言をしたりと、お茶目さん。でもって、このカルタのセリフも、最終決戦後のものです。こんなことを言われたら、「行かないで、おじいちゃあん」的な感じになりますよね（涙）。

CHARACTER DATA 年齢:?歳 身長:?cm 体重:?kg CV:八奈見乗児

No.16 ユーリ・ローウェル FROM TOV



「選ぶんじゃねえ」

もう選んだんだよ

入手方法 セイブル・イゾレの研究所前にいる子供の研究者と話す

帝都ザーフィアスの下町に相棒のラピードとともに暮らす青年。かつては親友のフレンと騎士団に所属していたが、腐敗した現実に失望してすぐに退団してしまいました。口は悪いけど義理人情に厚く、周囲の人からは慕われています。己の「正義」を貫くためなら罪に手を染めることもいとわない性格で、「選ぶんじゃねえ」というセリフはその心情が明確に表されたひとことだと思います。

CHARACTER DATA 年齢:21歳 身長:180cm 体重:?kg CV:鳥海浩輔

No.17 エステル FROM TOV



「呪いの声がじわじわと這い上がり」

わたしたちを道連れに……

入手方法 氷海への道(採取ポイントでランダム)

本名はエステリーゼ・シデス・ヒュラッセイン。お城住まいのお姫様で、ある事件がきっかけでユーリと外の世界に旅立つことになります。少々夢見がちな性格で浮世離れしており、それが天然ボケに見えることもしばしば。カルタのセリフは、クオイの森でユーリと森の呪いについて話している場面のひとことです。想像力が豊かで、これ以外にもそれを感じさせるエピソードが登場します。

CHARACTER DATA 年齢:18歳 身長:165cm 体重:?kg CV:中原麻衣

No.18 カロル・カペル FROM TOV



「ボクは首領(ボス)じゃなくて」

同じ凛々の明星(ブレイブヴェスペリア)の一員としてがんばる！

入手方法 未開の雪道(採取ポイントでランダム)

元気でお調子者だが、自分を大きく見せたいがため虚勢を張るクセがあり、いつも空回りしがちな少年。なので、1つのギルドで長続きしなかった苦い過去も……。でも、ユーリとの出会いを機にギルド「凛々の明星」を結成し、人間的に大きく成長していきます。このセリフからは旅のなか、目標とする男であるドン・ホワイトホースに諭され、仲間の大切さを知った彼の成長っぷりが伝わります。

CHARACTER DATA 年齢:12歳 身長:135cm 体重:?kg CV:渡辺久美子

No.19 リタ FROM TOV



「勝てると思った?」

おあいにく～

入手方法 セイブル・イゾレの研究所前にいる子供の研究者と話す

学術都市アスピオに住む天才魔導少女。研究以外に興味がなく、人付き合いが苦手。でも、エステルという同年代の友達がはじめてできて、少しずつ心の距離を縮めていく姿がカワイイんですよ。エステリーゼからエステルと呼ぶようになったことを突っ込まれると、顔を赤くして照れたりして（笑）。ちなみに「勝てると思った？　おあいにくぅ～」は、勝気な彼女らしい戦闘勝利セリフの1つです。

CHARACTER DATA 年齢:15歳 身長:150cm 体重:?kg CV:森永理科

No.20 レイヴン FROM TOV



「ああ、ここで死んじまうのか」

さよなら、世界中の俺のファン

入手方法 未踏の砂漠(採取ポイントでランダム)

通称おっさん（笑）。ユーリ達の行く先々に出没し、うさんくさい雰囲気といいかげんな言動で、とにかく謎なままー緒に行動するおっさんです。カルタのセリフはパーティの危機時のもの。どんなときでも自分のペースを崩さない、彼の性格がよくわかります。でも、実は見聞が広く、ときに深い人生哲学を語ったりと、スゴイ人物だったりもするのですが、人は見た目じゃわからないですね（笑）。

CHARACTER DATA 年齢:35歳 身長:170cm 体重:?kg CV:竹本英史

No.21 ジュディス FROM TOV



「……私の道だから」

……さようなら

入手方法 ???

クリティア族の戦士である彼女は、普段は温厚で穏やかな物腰です。ただ、何も説明せずに先回りして独自に行動したり、キツイ言葉をサラリと口にするなど、距離感を掴みにくい女性でもあるんですね。このカルタのセリフはとあるイベント時のもので、何も説明せずに彼女はパーティを離脱してしまいます。ジュディスらしい、他人を寄せ付けないクールで迫力のある言い回しだと思います。

CHARACTER DATA 年齢:19歳 身長:175cm 体重:?kg CV:久川綾

No.22 カイル・デュナミス FROM TOD2



「……オレ、父さんみたいになりたいんだ!」

父さんみたいな、すごい英雄に!!

入手方法 グレルサイドの公爵邸の裏にいるカルタメイドと話す

『TOD2』の主人公で、スタンとルーティが両親の少年。英雄と称されるスタンに大きな憧れを抱いており、自分も英雄になることを夢見ています。性格は真っすぐで脳天気。だけど、自ら決めたことは絶対に曲げないガンコ者。あと、父親譲りの寝起きの悪さで、ルーティの手を毎朝わずらわせていますね。カルタのセリフは、物語の序盤でカイルがルーティや親友のロニにアツく語っていたもの。

CHARACTER DATA 年齢:15歳 身長:160cm 体重:55kg CV:福山潤

魔法カルタのキャラが出演している過去作 『TOS』編

発売から約6年が経った今もＯＶＡなどが発売され、根強い人気を誇っている作品。謎の組織ディザイアンによってすべての力の源である「マナ」が搾取され、滅びようとする世界・シルヴァラント。それを食い止めるために、「再生の神子」となった少女コレットと、その幼なじみであるロイド達の、長く果てしない「世界再生」の旅がはじまる。

No.23 ロニ・デュナミス FROM TOD2



「スピリッツが少ないときに攻撃するな!」

弾かれるぞ！

入手方法 グレルサイドの公爵邸の裏にいるカルタメイドと話す

ルーティが経営するデュナミス孤児院出身。暴走しがちなカイルをたしなめたり、戦術を教えたりしてくれる兄貴分的存在です。カルタのセリフも戦術を指南してくれているときのもの。ロニ自身の性格は、明るく快活。すぐに女性を口説いたりする言動から軽薄なように見えますが、じつは年相応に物事をしっかり考え、見据えています。イケメンなのに、フラれてばかりでかわいそう（笑）。

CHARACTER DATA 年齢:23歳 身長:180cm 体重:75kg CV:関俊彦

No.24 ジューダス FROM TOD2



「……またか。悪夢はいつも、」

ここからはじまるな、シャル

入手方法 テントの花壇のイベントで7つ目の種を植える

大きな仮面をかぶり、そっけない物言いをする謎多き天才剣士。会うとすげない態度をとられますが、カイルがピンチに陥ると、どこからともなくさっそうと現れて助けてくれるのです。ありがたや。気になる彼の正体は、カルタのセリフを見れば、なんとなくわかりますよね……？　ちなみに、ジューダス（ある意味があります）という名前は、カイルが彼に初めて会ったときに付けたものです。

CHARACTER DATA 年齢:16歳 身長:159cm 体重:48kg CV:緑川光

No.25 リアラ FROM TOD2



「カイル～」

ほら、こっち、こっち！

入手方法 ???

カイルが初めて冒険に向かった場所で、突然彼の前に姿を現したヒロイン。わけあって英雄を探しているらしく、最初は"自称、英雄"のカイルに冷たい態度で接してきます。でも、カイルが成長するにつれ、リアラは彼に信頼を置くようになるのです。頑なまでに信念を貫いたり、カルタのセリフのように活発で積極的だったりと、はかなげな容姿からは想像できない意外性が魅力的♥

CHARACTER DATA 年齢:16歳 身長:155cm 体重:41kg CV:柚木涼香

No.26 ナナリー・フレッチ FROM TOD2



「ルーのこと、イチバン、」

わかってやれたって自信だけはある

入手方法 グレルサイドの公爵邸の裏のカルタメイドと話す

世界に広がりつつあるアタモニ神の信仰に疑問を感じ、自分達の手で幸せをつかもうとする、非アタモニ陣営の旗頭的存在です。百発百中の弓の腕前を持ち、性格は面倒見がよく、姐御肌。なんでもハッキリ言うせいか、ロニとはケンカをしてばかり。カルタのセリフにある「ルー」とは、ナナリーの亡くなってしまった弟のことで、彼女はその悲しみをずっと胸に秘めています……。

CHARACTER DATA 年齢:19歳 身長:162cm 体重:49kg CV:川上とも子

No.27 ハロルド・ベルセリオス FROM TOD2



「備えあれば、ロケットランチャー」

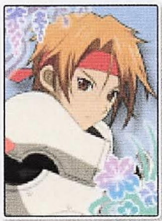
撃ち放題って

入手方法 グレルサイドの公爵邸の裏のカルタメイドと話す

ソーディアンを開発した天才科学者だけど、人を見かけるとすぐに実験材料にしたがるキケンな女性！　カイル達の旅にも、科学者として「おもしろそうだから」同行を決意。カルタの言葉には、そんなぶっとんだハロルドらしいセリフが採用されています。ちなみに、科学以外の分野については子供レベル。彼女に一般常識や礼儀作法などはまったく通じないようです。フリーダム万歳!!

CHARACTER DATA 年齢:23歳 身長:149cm 体重:35kg CV:平松晶子

No.28 クレス・アルベイン FROM TOP



「僕は絶対にダオスを」

ダオス（たおす）！

入手方法 ???

『TOP』の主人公であるクレスは、シリーズキャラのなかで1番純朴でマジメな気がします。幼い頃からアルベイン流の剣術を学んでいたため、その腕前はかなりのもの。しかし、優しく温厚な性格なので、自ら戦いは好みません。そんなクレスがゲーム中のチャットで、宿敵・ダオスにかけて言った伝説のダジャレが、カルタのセリフです。きっと、いっぱいいっぱいだったんでしょう（笑）。

CHARACTER DATA 年齢:17歳 身長:170cm 体重:59kg CV:草尾毅

No.29 ミント・アドネード FROM TOP



「確かに、母の声が聞こえていました!」

私を、励ます声が……

入手方法 青年期、ラントの風車の階段を登ったところにある宝箱

優しく穏やかなヒロイン・ミントは、神に祈りを捧げることで授かる、癒しの力を使う法術師です。カルタのセリフは、原作の物語序盤で彼女が母親とともに地下牢に監禁されていたとき、助けに現れたクレスに語ったもの。この出来事がきっかけで、彼女はクレスとともに旅をすることとなり、やがて彼にほのかな恋心を抱くようになるのです。奥手な2人の恋模様は、もどかしくて甘酸っぱいっす。

CHARACTER DATA 年齢:18歳 身長:162cm 体重:42kg CV:岩男潤子

No.30 アーチェ・クライン FROM TOP



「ふ～んだ!　チェスターなんて」

大っっっっきらい!!

入手方法 バロニアの大翠緑石の近くにある宝箱

喜怒哀楽が激しいお騒がせ娘、アーチェはパーティのムード＆トラブルメーカー！　口が達者で言いたいことをズバッと言うため、仲間のチェスターとはケンカが絶えません。カルタのセリフも、アーチェが日常的に言っていることです。とはいえ、ケンカするほど仲がいい、という言葉どおり、実は両想いだったりなんかしちゃったりして!?　見ていてほほえましいことには間違いありません。

CHARACTER DATA 年齢:17歳 身長:157cm 体重:39kg(自称) CV:かないみか

No.31 クラース・F・レスター FROM TOP



「孤独な戦いを続けたダオスへの……」

せめてもの、たむけだ……

入手方法 グレルサイドの武具屋の近くにある宝箱

魔術に憧れて、精霊を召喚する召喚術の研究に没頭しているクラース。研究以外、身の回りのことは何もできず、助手の女性・ミラルドに面倒を見てもらっていました。出会った当初はぶっきらぼうで、近寄りがたい存在だったけど、アーチェに「おじさん」呼ばわりされたりと、いつの間にかいじられキャラに（笑）。なお、カルタのセリフはダオスを倒したあとに彼がつぶやいたものと思われます。

CHARACTER DATA 年齢:29歳 身長:176cm 体重:62kg CV:井上和彦

No.32 藤林すず FROM TOP



「すずは、もう泣きません」

すずは立派な忍者になります

入手方法 オル・レイユの竜車の近くにある宝箱

幼くして自分の祖父である里の長の掟に従って生きる、くノ一の少女。忍者は非情でなくてはならない、という思いから感情を押し殺しており、あまり本心を見せることはありませんが、チャットでのアーチェとの会話などで、11歳らしい素顔がのぞくことも。カルタのセリフは、原作のエンディングでクレスたちとの別れを前に語った気丈な一言。この言葉でじわっときた人も多いのでは？

CHARACTER DATA 年齢:11歳 身長:135cm 体重:28kg CV:川田妙子

魔法カルタのキャラが出演している過去作 『TOS-R』編

『テイルズ オブ』シリーズのWii初作品。前作の『TOS』から2年後の世界が舞台で、主人公は気弱な少年・エミルと、彼を自分の王子様だと思い込んでいるヒロイン・マルタ。なお、前作の主人公・ロイドは彼らの仇として登場する。混沌とした新しき世界で、彼らはどんな未来を切り開くのだろうか……!?

No.33 チェスター・バークライト　FROM TOP



「アミィの奴、」

お前のことが好きだったんだぜ……

入手方法　セイブル・イゾレの民家の下の通路にある宝箱

クレスの幼なじみにして親友のチェスターは、クレス同様に唯一の肉親だった妹のアミィをダオスの手のものに殺されてしまいました。このカルタのセリフには、兄として亡きアミィの気持ちをクレスに伝える、切ない想いが詰まっています。チェスターの性格は、皮肉屋で意地っ張り。また、負けず嫌いの努力家でもあり、みんなに隠れてこっそり弓の練習をする場面もありました。

CHARACTER DATA　年齢:17歳　身長:175cm　体重:62kg　CV:伊藤健太郎

No.34 ロイド・アーヴィング　FROM TOS



「目の前の人間も救えなくて、」

世界再生なんてやれるかよ

入手方法　ユ・リベルテの武器屋と道具屋のあいだにある通路を通った先の宝箱

『TOS』の主人公であるロイドは、幼い頃ドワーフのダイクに拾われて育った少年。我流ながら二刀剣流の剣技はなかなかのもの。でも、勉強はめっぽう苦手という弱点が……。幼なじみのコレットを守りたい、世界を救いたい、という一途な想いを持ち、たとえ困難にぶつかって打ちひしがれようとも立ち上がる、強い心の持ち主。カルタのセリフは、そんなロイドならではのアツいひとことです。

CHARACTER DATA　年齢:17歳　身長:173cm　体重:58kg　CV:小西克幸

No.35 コレット・ブルーネル　FROM TOS



「エヘヘ……ありがと」

良かった。今日まで生きてこれて

入手方法　闘技島の宿屋にある宝箱

天使から神託を受け、「世界再生の神子」となったヒロイン。彼女が向かうことになる「世界再生」の旅では、各地の封印を解放するごとに、コレットに試練が襲いかかります。心優しく、大好きなロイドがいる世界を救いたい、と願う彼女は、その試練を自ら受け止めるのでした。カルタのセリフは、ロイドから手作りの誕生日プレゼントをもらったときに発した言葉かと思われます。

CHARACTER DATA　年齢:16歳　身長:158cm　体重:44kg　CV:水樹奈々

No.36 ジーニアス・セイジ　FROM TOS



「ロイドとかイセリアのみんなとか」

ボクは好きだよ

入手方法　ベラニックの入口近くにある宝箱

ロイドとコレットの幼なじみで、学校一の秀才かつ、優秀な魔術師でもあります。歳のわりに落ち着いており、大人っぽい性格。ロイドとは正反対ですが、自分のことを認めてくれた彼のことを強く慕っています。カルタにある「イセリア」とは、ロイドやジーニアスが通う学校がある村のこと。とある事情で人間にあまり心を許せなかった彼ですが、その想いも冒険のなかで変わっていきます。

CHARACTER DATA　年齢:18歳　身長:157cm　体重:46kg　CV:今井由香

No.37 リフィル・セイジ　FROM TOS



「起きなさい！　ロイド・アーヴィング？」

ロイド！

入手方法　ザヴェートの入口から左に進んだところにある宝箱

ジーニアスの姉で、ロイド達が通う学校の先生でもあるリフィル。カルタのセリフは、物語の冒頭で彼女の授業中にうたた寝をするロイドに向かって発せられたもの。そのあと、ロイドはバケツを持って立たされることに……（笑）。クールビューティで文化や歴史などに深い知識を持つリフィル。でも、実は重度の「遺跡マニア」で、遺跡に入ると大興奮して人が変わってしまうのです。

CHARACTER DATA　年齢:23歳　身長:166cm　体重:49kg　CV:冬馬由美

No.38 藤林しいな　FROM TOS



「そうさ。あたしたちミズホの民も」

だまっちゃいないよ

入手方法　アンマルチアの里のパスカルの部屋の宝箱

ロイド達がいるシルヴァラントとは別の、もうひとつの世界・テセアラよりやってきた暗殺者。だけど、ドジばかりしていて、結局はロイド達の仲間になることに……。カルタのセリフにある「ミズホ」は、しいなが暮らす忍びの里のことです。くノ一だけど、お人好しで人情に厚いしいな。バトルでは「符」を使ったり精霊を召喚したりと、さまざまな戦い方を見せてくれます。

CHARACTER DATA　年齢:19歳　身長:164cm　体重:48kg　CV:岡村明美

No.39 クラトス・アウリオン　FROM TOS



「フ……ようやく死に場所を得たと思ったのだが、」

やはりおまえはとことんまで甘いのだな

入手方法　???

リオンと並ぶ人気キャラのクラトスは、とにかく秘密がいっぱいの人物。傭兵として現れ、世界再生の旅に同行することになりますが、物語を進めるたびにまさかの展開が次々と！　知れば知るほど謎が深まる人物かもしれません。ちなみに、性格は常に沈着冷静で博識。カルタのセリフは、とあることでロイドと戦うことになる、重要なシーンでのものです。記憶に残っている人も多いはず。

CHARACTER DATA　年齢:28歳　身長:186cm　体重:78kg　CV:立木文彦

No.40 ゼロス・ワイルダー　FROM TOS



「おさえておさえて俺様のかわいいハニ～たち♥」

そこのクール～な彼女～怪我はない？

入手方法　???

定職につかず自由気ままに街をうろつき、女性に声をかけまくるチャラ男。……と思いきや、その正体はテセアラの神子！　そして、心の奥底には秘めたる想いを抱えています。とはいえ、チャラ男なのは間違いなく、カルタのセリフのようにしょっちゅう女性を口説きまくっています。そんな彼を煙たがるしいなと、めげないゼロス。この2人もいいコンビだと思います。がんばれ、ゼロス～！

CHARACTER DATA　年齢:22歳　身長:179cm　体重:68kg　CV:小野坂昌也

No.41 プレセア・コンバティール　FROM TOS



「妹が一人。奉公に出てそれきりです」

ママは私が子どもの時に亡くなったから……

入手方法　ラントのスタンプカードが6枚溜まったとき

テセアラにあるオゼットの村外れの家に暮らしているプレセア。その理由を聞いたときのセリフがカルタに書かれています。本来は明るい少女でしたが、欠陥品のエクスフィアという無機生命体を身に付けたときから、感情も表情も乏しくなり、成長も止まってしまったのです。悲しい過去を持つプレセアですが、ロイド達と旅をすることで、少しずつ笑顔を見せるようになります。

CHARACTER DATA　年齢:12歳　身長:138cm　体重:24kg　CV:桑島法子

No.42 リーガル・ブライアン　FROM TOS



「我が名とこの手のいましめにかけて」

けして裏切らぬと誓う

入手方法　バロニアのスタンプカードが8枚溜まったとき

テセアラの人間。過去に大きな罪を犯したため、牢獄に入れられていた囚人です。でも、その罪を犯したのは、どうしようもなく悲しい間違いがあってのこと。本来のリーガルは思慮深くマジメで、尊敬できる人物なのです。実はお金持ちだし（笑）。で、カルタのセリフは、ロイドたちの仲間になるときのもの。その言葉のとおり、彼はバトルでも手枷を外さず、足技のみで戦います。

CHARACTER DATA　年齢:33歳　身長:189cm　体重:85kg　CV:大塚明夫

魔法カルタのキャラが出演している過去作『TOA』編

『テイルズ オブ』シリーズ10周年記念作品として発売され、大ヒットを記録。公爵家に住むルークは、ワガママで自己中心的な主人公。そんな彼の家にヒロインのティアが侵入し、2人が出会ったことで「超振動」が発生！　それがきっかけでルークは外の世界を知ることになり、やがて冒険を通じて「自分の存在」について悩み葛藤していく。

No.43 ルーク・フォン・ファブレ FROM TOA



「とにかく親善大使は俺だ!」

俺の言うことは絶対だ！　いいな！

入手方法｜グレルサイドのスタンプカードが5枚溜まったとき

ワガママ、自己チュー、やる気なしと、かつてのシリーズ作にはいなかった主人公。カルタのセリフは、貴族であるルークがキムラスカの国王から「親善大使」に任命され、仲間達に言いたい放題だったときのもの。でも、長い冒険のなかで彼は人間的に大きく成長するのです。

CHARACTER DATA｜年齢:17歳　身長:171cm　体重:68kg　CV:鈴木千尋

No.44 ガイ・セシル FROM TOA



「ガイ様」

華麗に参上！

入手方法｜オル・レイユのスタンプカードが6枚溜まったとき

ルークの家に仕える使用人であり、彼の親友でもあります。気のいい好青年で女性にもモテるけど、なぜか女性恐怖症という……。カルタのセリフは、ピンチに陥ったルーク達の前にさっそうと現れたときに言ったもの。でも、自分で「華麗に参上」って、ちょっとどうなの（笑）。

CHARACTER DATA｜年齢:21歳　身長:184cm　体重:79kg　CV:松本保典

No.45 ティア・グランツ FROM TOA



「どうやら私とあなたの間で」

超振動が起きたようね

入手方法｜セイブル・イゾレのスタンプカードが9枚溜まったとき

『ＴＯＡ』のヒロイン。クールで戦闘の知識に長けた、ローレライ教団の教団兵です。ルークと初めて会ったときに「超振動」が起こり、そのことを彼に説明しているときのセリフがカルタに書かれています。ちなみに、豊満なバストのことをルークに「メロン」と言われたことも。

CHARACTER DATA｜年齢:16歳　身長:162cm　体重:50kg　CV:ゆかな

No.46 アニス・タトリン FROM TOA



「はぅあ!　イオン様!」

総長が大変ですよ！

入手方法｜ユ・リベルテのスタンプカードが8枚溜まったとき

ローレライ教団の最高指導者である、導師イオンの導師守護役（フォンマスターガーディアン）。将来の夢は玉の輿に乗ることで、お金持ちのメンズには目がありません☆　カルタのセリフの総長とは、同じくローレライ教団で高い地位にいるヴァンという男性を指しています。

CHARACTER DATA｜年齢:13歳　身長:152cm　体重:42kg　CV:桃井はるこ

No.47 ジェイド・カーティス FROM TOA



「ああ、済みません。あなたは世界のことを」

何も知らない『おぼっちゃま』でしたねぇ

入手方法｜ベラニックのスタンプカードが5枚溜まったとき

ルークの住むキムラスカ王国と並ぶ大国のマルクト帝国の軍人で、ひょうひょうとした掴みどころのない人物。「死霊使い（ネクロマンサー）ジェイド」として恐れられています。かなりの切れ者で、カルタのセリフのようにさらっと核心を突くイヤミを言うこともしばしば。

CHARACTER DATA｜年齢:35歳　身長:186cm　体重:74kg　CV:子安武人

No.48 ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア FROM TOA



「アッシュ!　待ちなさい!」

今のあなたは言ってることがめちゃくちゃですわ！

入手方法｜ザヴェートのスタンプカードが9枚溜まったとき

勝気で行動的なキムラスカ王国の王女、かつルークの婚約者。民のことを想うその姿勢から、国民に愛されています。カルタのセリフは、ルークにうりふたつの青年・アッシュへのもの。ルークとアッシュの間に隠された秘密を知り、彼女は苦しむことになるのですが……。

CHARACTER DATA｜年齢:18歳　身長:168cm　体重:53kg　CV:根谷美智子

No.49 エミル・キャスタニエ FROM TOS-R



「勇気は夢を叶える魔法だよ」

僕は･･･それで友達ができた。

入手方法｜アンマルチアの里のスタンプカードが1枚溜まったとき

新生パルマコスタで起きた事件"血の粛清"で両親を失った少年。エミルはその首謀者として噂されているロイドを憎んでいるのですが、内気で臆病な性格のためその想いを主張することができません。そんな彼を導いたのが、カルタの「勇気は夢をかなえる魔法」というセリフです。

CHARACTER DATA｜年齢:16歳　身長:169cm　体重:60kg　CV:下野紘

No.50 マルタ・ルアルディ FROM TOS-R



「キミ、逃げる?　戦う?」

男ならはっきりするっ！

入手方法｜???

額に埋まっているラタトスク・コアを外すために旅をする少女。道中でエミルと出会い、ともに行動するようになります。性格はエミルとは対照的に明るく社交的。セリフからもその態度が伝わってきますよね。ちょっとした勘違いで、彼女はエミルを自分の王子様だと思うように…。

CHARACTER DATA｜年齢:16歳　身長:153cm　体重:43kg　CV:釘宮理恵

『TOG』シナリオライターコラム【後編】

TOGひみつ日誌



(株)バンダイナムコゲームス
田中豪氏
『テイルズ オブ レジェンディア』などのシナリオも担当した、シナリオライター。

空気って読むんじゃなく吸うもんだよね？

タイガーフェスティバル（掛け声）！　こんにちは。バンダイナムコゲームスの田中豪です。『ＴＯＧひみつ日誌』の3回目をお届けいたします。ゲームの発売から2カ月以上が経ち、読者の皆さまのなかにもゲームをクリアされた方が結構いらっしゃることと思います。はたしてどのような感想をお持ちになられたでしょうか？

さて、今回も前回に引き続き、キャラクターの話題を。まずはマリクとパスカルですが、このふたりに関しては、どちらも初期構想から最終的に人物像が固まるまでに色々と変転がありました。

マリクに関しては年上の男性をパーティに入れたいと打ち合わせの席でスタッフから提案があり、そこから検討を重ね、固めていったキャラです。どんな人間にしようかとあれこれ考え、「アスベルが歩くかもしれなかった未来を、すでに歩いてきた人間」としたときに、自分の中での彼の立ち位置が決まりました。アスベルはマリクを深く尊敬し、憧れの気持ちを抱いていますが、マリクのほうはアスベルに自分のようになってほしくないという思いがあるので、内心は結構複雑です。そういったズレが根底にあることを踏まえて2人のやり取りを見ていただくと、いろいろと気づくことがあるかもしれません。彼に関してはカーツやロベリアを絡めて、若いころの話をもっと書きたかったです。

パスカルについては、キャラクターの基本形は最初に考えたときから一貫していましたが、細かいところがいろいろと変わりました。名前がパレットだったりパステルだったり、動物を連れて旅をしていることにしようと考えていた時期もありました。彼女は裏表の一切ない人間です。空気を読んだりとかは一切してません。空気って読むんじゃなく吸うもんだよね？　くらいなものです。それでも周囲の人間を和ませてしまう、どんなに尖った人間相手でもいつの間にか懐にするりと入り込んでしまう、そんなキャラを目指しました。

ちなみにヒューバートとの関係ですが、あれは最初から予定していたものではありませんでした。実際にキャラクターを動かしてみたらいつの間にかああなっていたという感じです。改めてふたりの性格や境遇を考えると、ヒューバートがパスカルを好きになるのは自然だなという気がしますね。パスカルが実際どう思っているかは謎なんですが（笑）。そもそも彼女が誰かに恋をすることがあるのかどうか……自分もあのふたりがこの後どうなるのか、見守りたいです。

最後にリチャード。色々とありすぎたせいであんなことになっていますが、本質的には大らかで優しい性格の持ち主です。ちょっと天然だったり、ロイヤルな出自ゆえの世間知らずな面もあったりします。根の部分ではアスベルに似たまっすぐなところも持ち合わせていますね。平和な時代であればきっと名君と呼ばれる存在になっていたことと思います。その点に関しては運が悪かったとしかいいようがありません。

リチャードに関しては、アスベル、ソフィとの交流、3人の時間をもっとじっくりと書き込みたかったです。とくに青年期のほうにその思いが強いですね。物語の終盤に向けて、リチャードがどうなっていくのか、最後まで見届けていただければと思います。

といったわけで、今回もスペースが尽きてしまいました。ひとまず「ひみつ日誌」はここまでとなります。お付き合いのほど、ありがとうございました。どうか今後とも『ＴＯＧ』をよろしくお願いいたします。

それでは、剣と風の導きを！

魔法カルタのキャラが出演している過去作『TOV』編

物語の舞台は、万物を構成するエアルと魔導器（ブラスティア）によって支えられた世界テルカ・リュミレース。帝都ザーフィアスの下町で育った青年ユーリと、その親友フレンが、異なる立場で己の「正義」を貫いていくさまが描かれていく。ユーリをはじめとするキャラの人気も高く、『テイルズ オブ』シリーズ初の映画化もされた。

未来へと向かう扉を開け!!



PSPで語られる、シリーズの起源を描く物語。合成リストとQ&Aで、この物語をつむぐ3人のキーブレードの戦士たちの戦いをサポートする。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

お役立ちのコマンドチャージリストを掲載! Q&Aとともに、攻略のポイントを解説する!!

テラ、ヴェントゥス、アクアの3人の主人公の視点から、それぞれの物語が展開するシリーズ最新作『キングダム ハーツ バース バイ スリープ(以下、KHBbS)』。今回は3人の戦いをQ&Aでフォローしていくとともに、コマンドを合成するコマンドチャージのリストを掲載。ストーリークリアはもちろん、すべての要素をコンプリートするのに役立ててほしい。

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

発売中(2010年1月9日発売)	通常版:¥6,090(税込)/PSP同梱版:¥22,000(税込)		
PSP	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1〜6人	育成

TOPIC

ついに最終章を迎えた『KHコーデッド』をチェック!!

KINGDOM HEARTS coded

『KHII』直後の物語が楽しめる携帯電話用タイトル『KHコーデッド』。『KH』シリーズらしい軽快なアクション性を実現し、好評を博している本作だが、1月末に配信された第8章で、物語は結末を迎えることとなった。世界を浸食するバグを排除すべく、さまざまなワールドを冒険してきたデータ世界のソラ。彼を待ち受ける真実とは?

●RPG ●NTTドコモP-01A他対応
●第1章:¥315(税込)、第2章以降:¥525(税込)。



主人公 **データ世界のソラ**

ジミニーメモに記されたメッセージを解き明かす使命を与えられた、データ世界のソラ。キーブレードを操り、バグを退治する。





◀城の中で再びおなじみの面々と出会うソラだが……。

ミッキーとソラ

◀徐々に記憶をなくしていくソラだったが、ミッキーに頼まれ、忘却の城を突き進む。





舞台は忘却の城

◀第8章では忘却の城を冒険。城を進むにつれ、なぜかソラの記憶が薄れていく。



▲◀記憶を失いつつも、忘却の城を進むソラ。この冒険の先に謎のメッセージの答えはあるのだろうか?

Q&A で、気になるポイントをサポート!!

シークレットイベントやピンポイント攻略まで!

ストーリー攻略における難関ポイントの解説や、気になるシークレットイベントの詳細など、冒険の疑問を解決！

システム編

Q「ラストエピソード」とはなんですか？
A 特定の条件を満たすとプレイできます。

テラ、ヴェントゥス、アクアのストーリーをすべてクリアして、なおかつストーリー進行や宝箱などから入手できるゼアノートレターを含むシークレットレポート・ゼアノートレポートを1から12まですべてそろえると、3人のストーリークリア後のエピソードが展開するラストエピソードをプレイすることができる。

Q ゼアノートレポートは全部でいくつありますか？
A 13篇です。

ラストエピソードをプレイする条件でもあるゼアノートレポート。ほとんどのものはストーリー進行や各地の宝箱から入手できる。キャラごとに入手できるレポートは決まっており、各キャラごとに手に入るレポートをすべて集めたかは、メニュー内のレポートの項目にミッキーのマークが付いているかいないかで判断することが可能。各レポートの入手場所は以下のとおり。

- ●ゼアノートレター：ヴェントゥス編で旅立ちの地をクリアする。
- ●ゼアノートレポート1：ヴェントゥス編のディープスペース・出撃デッキの宝箱。
- ●ゼアノートレポート2：テラ編でレイディアントガーデンをクリアする。
- ●ゼアノートレポート3：アクア編のレイディアントガーデン・マーリンの家の宝箱。
- ●ゼアノートレポート4：アクア編で不思議な塔をクリアする。
- ●ゼアノートレポート5：テラ編のミラージュアリーナ・アリーナモードで「牢獄の番人」のバトルをクリアする。
- ●ゼアノートレポート6：アクア編でエンチャンテッド・ドミニオンをクリアする。
- ●ゼアノートレポート7：アクア編でラスボスを倒す。
- ●ゼアノートレポート8：テラ編で旅立ちの地崩壊後。
- ●ゼアノートレポート9：ヴェントゥス編でデスティニーアイランドのイベント後。
- ●ゼアノートレポート10：ヴェントゥス編でラスボスを倒す。
- ●ゼアノートレポート11：テラ編でラスボスを倒す。
- ●ゼアノートレポート12：ヴェントゥス編のキーブレード墓場・古戦場の宝箱。

ちなみにラストエピソードをプレイするには、各キャラごとに入手できるすべてのレポートを持った状態でラスボスを倒し、ストーリーをクリアする必要がある。どのレポートを入手していないかはトリニティレポートで確認しよう。

トリニティレポートから確認!



◀誰か1人のストーリーをクリアするとと選べるトリニティレポートから、13篇すべてを確認できる。

Q シークレットイベントを見る条件は？
A 難易度ごとに条件は異なります。

真のエンディングとも言うべきシークレットイベントは、特定の条件を満たすことでトリニティレポートのシアターで視聴できるようになる。条件は次のとおりで、最初に選んだ難易度ごとに異なってくる。

- ●ビギナー：見ることはできない。
- ●スタンダード：3キャラすべてのレポートをコンプリートし、ラストエピソードをクリアする。
- ●プラウド：ラストエピソードをクリアする。

ストーリーをクリアするにはスタンダードのほうが容易だが、シークレットイベントを見るのなら、条件が少ないプラウドのほうがオススメ。

スタンダードなら

▶3人のレポートのすべての項目にミッキーマークをつける必要がある。ハードルはかなり高い。





◀3人のストーリーと、ラストエピソードをクリアすればOKだ。

プラウドなら

Q ソフトリセットはできますか？
A 可能です。

L+R+START+SELECTの同時押しで、リセット可能。セーブデータをロードして、3キャラを育成&レポートコンプリートを目指すときなどに活用しよう。

ストーリー攻略編

Q テラ編の最初のボスに勝てません。
A 回復アイテムのセットを忘れずに。

テラ編で、エンチャンテッド・ドミニオンの最後に待つホイールマスターは、①左手に持つホイールを発射、②右手の糸を絡める、③大ジャンプした着地時に衝撃波といった攻撃を繰り出してくる。①は□ボタンによるスライドで十分回避可能だが、ホイールのバウンドには注意が必要。②の攻撃は力を溜めるような動きが合図。スライドで距離を十分にとろう。③の衝撃波は攻撃範囲が広くてやっかいな攻撃だが、相手が着地するタイミングでこちらがジャンプすれば回避できる。このときはこちらの攻撃チャンスでもあるので、ジャンプで衝撃波を回避したら、すかさず空中で攻撃を繰り出そう。

ホイールマスターはHPが残り少なくなると、突進攻撃を仕掛けてくる。追尾性能も高くやっかいだが、スライドで回避するか、正面を向いてガードで対処。突進攻撃を繰り出すようになり、相手のHPが少なくなったら、十分に距離をとり、L+Rボタンの長押しから使用可能なシュートロックコマンドを活用して、一気に片を付けるといい。エンチャンテッド・ドミニオンを訪れたタイミングだと、魔法コマンドのケアルは所持していないだろう。回復手段はアイテムのポーションぐらいしかないはずなので、デッキにセットしておくことも忘れずに。

ジャンプで衝撃波を回避



◀こちらをめがけて飛んできたら、着地に合わせてその場でジャンプすれば回避できる。

Q 旅立ちの地には戻れますか？
A 一定期間中は戻ることができます。

テラ編とアクア編では、旅立ちの地の出発後すぐには、この地に入ることはできないが、ワールドを1つクリアすることで戻ることができるようになる。旅立ちの地には宝箱が4つ存在しているので、一度立ち寄って回収しておこう。ただし物語終盤には旅立ちの地へ戻ることができなくなるので、宝箱のコンプリートを目指すなら、早い時点で戻っておきたい。ちなみにヴェントゥスは旅立ちの地へ戻ることはできないので、宝箱未回収の心配はない。

Q テラ編の謎の兵士に勝てません。
A レベルを上げて挑みましょう。

テラ編のオリンポスコロシアムで戦うことになる、ザックスこと謎の兵士。謎の兵士とは2連戦行うことになり、2戦目には闇の力によってパワーアップする。なかでも闇をまとったあとに繰り出してくる連続斬りはガード不能なうえ、完全に回避しきるのは至難の業。基本的には連続斬りの発動に合わせて、スライドやエアスライドを駆使して回避したい。シュートロック発動時の無敵状態を利用するのもいいだろう。ただしバトル中、何度か繰り出す連続斬りをすべて回避するのは困難なので、技を受けてもHPを0まで削られない程度のレベルまで、テラを育てておく必要がある。

Q フルーツスキャッターに勝てません。
A スマッシュを活用しましょう。

ディズニータウンでプレイできるミニゲーム・フルーツスキャッター。出現するフルーツボールを相手のゴールに入れて得点を競うこのミニゲームでは、ブルーザー、チップ&デール、キャプテン・ダーク（ジャスティス）と対戦することができる。登場順に相手は手ごわくなっていくが、基本的な戦い方は、△ボタンでリフティング後、ゴールの位置に合わせてアナログスティックを入力しつつ、◎ボタンでシュート。混戦になりやすい地上でシュートするより、空中から的確にシュートを狙っていこう。

勝負のポイントはスマッシュとバナナのフルーツボール！　バナナのボールが出現したら、△ボタンでリフティング後、空中で再度△ボタンを押して、相手にボールを打ち当てるスマッシュを使おう。スマッシュしたバナナのボールは、はじけていくつかのバナナの皮となって周囲に散乱する。周囲に散らばったバナナの皮を踏むと、相手は転んで一定時間動けなくなる。この間に確実にシュートを決めていけば、勝機は見出せるハズだ。もちろんこちらもバナナの皮を踏むと一定時間動けなくなるので注意。

シュートは確実に!

▶地上でシュートするよりも、リフティングからのシュートを活用。確実にゴールを狙おう。





◀バナナのボールは、リフティングからのスマッシュを使って相手に当てていこう。

ポイントはバナナのボール!

Q アリーナレベルが上がりません。
A アリーナミッションをこなしましょう。

通信要素を楽しめるワールド・ミラージュアリーナ。ミラージュアリーナにはアリーナレベルがあり、レベルを上げることでメダルショップで交換できるアイテムが増えるほか、アリーナモードでプレイできるバトルの種類が増加する。このアリーナレベルは、メニューのレポート内にあるプレイレコードから確認できるアリーナミッションをこなしていくことで上がっていく。アリーナモードはもちろん、コマンドボードやランブルレーシングでもレベルを上げることが可能。ちなみにレベルは最大30まで存在する。

Q レベル4のフィニッシュコマンドを覚えません。
A HPを0にしましょう。

フィニッシュコマンドのレベル4にある緑色のコマンド。これはヒールストライクで、◎ボタンをタイミングよく押すと突進と回転攻撃を繰り出し、回転攻撃時はHPを回復できるフィニッシュコマンドだ。修得条件はHPを0にすること。ただし普通に敵に負けてHPを0にしたのではゲームオーバーとなってしまうため、修得にはコツが必要となる。ポイントはHPが0になる攻撃を受けても耐えることができるアビリティのラストリーヴやコンボリーヴ。もしくはHPが0になっても一度だけ復活できるアクアのディメンションリンクの効果のリレイズ。これらを発動させれば、ヒールストライクを修得することができる。

コマンドチャージを極めろ!!

お役立ちリストを掲載!

アビリティを付加して多彩なコマンドを合成できるコマンドチャージ。そのリストをまとめてお届けする！

コマンドチャージとリストについて



▲コマンドチャージ時は、必ず合成アイテムを追加してアビリティを付加しよう。

ここでは、2パターンのコマンドの組み合わせをピックアップしたコマンドチャージリストを掲載。入手できるキャラクターや、コマンドの効果もあわせて紹介する。ちなみに入手したコマンドや合成したコマンドは、基本的にショップで購入することができるので覚えておこう。

POINT 1 各種レシピを入手すれば合成コマンドが表示される

アタックレシピやマジックレシピといったレシピを入手していれば、完成するコマンドを事前に確認できる。ただし強力なコマンドほど、それに対応した上位のレシピを手にしていなければならない。4種類ある上位レシピの入手場所は以下のとおり。

【メガアタック＆メガマジックレシピ】不思議な塔やディープスペースなどの宝箱から入手できる。

【ギガアタック＆ギガマジックレシピ】ミラージュアリーナで、それぞれメダル2000個と交換可能。

POINT 2 アクションコマンドの合成は2つ以上所持する必要あり

□ボタンで使用できるガードやスライドなどのアクションコマンドは、2つ以上所持していなければ合成することができないので注意。

POINT 3 まれにシュートロックコマンドが合成できることも!

合成ではまれにレアなコマンドを合成できるが、そのなかにはシュートロックコマンドも存在する。リストを参考に狙ってみては？

主なコマンドチャージリスト

バトルコマンド／アタックコマンド

名前	スロット1	スロット2	アビリティ	レアコマンド
ウィッシュブレード	スタンブレード	バインドストライク	O	–
	スタンブレード	リフレクブリッツ	G	–
	入手:アクア	効果:1回の攻撃で3回のダメージを与える		
ウインドカッター	エアロガ	コンフュストライク	F	–
	エアロガ	バインドストライク	N	–
	入手:テラ	効果:回転攻撃		
ウインドレイド	エアロガ	フリーズレイド	M	–
	エアロガ	トレジャーレイド	N	–
	入手:ヴェントゥス	効果:キーブレードを投げて攻撃		
エリアルスラム	エアロ	ファイアブリッツ	E	–
	エアロラ	ファイアストライク	I	–
	入:全員	効果:△ボタンで打ち上げ後、たたき落とす		
ガイアブレイク	ブルータルブラスト	ブルータルブラスト	P	クエイク
	–	–	–	–
	入手:テラ	効果:ジャンプ攻撃後、岩石を隆起させる		
コンフュストライク	コンフュ	エリアルブレイク	H	–
	コンフュ	ストライクレイド	F	–
	入手:全員	効果:回転攻撃(追加:コンフュ)		
サンダーブリッツ	サンダラ	コンフュストライク	C	ソロアルカナム(テラ)
	サンダラ	スタンブレード	C	–
	入:全員	効果:電気をまとって突進(追加:スタン)		
ザンテツケン	ストプガ	ソニックレイヴ	N	ソロアルカナム
	ストプガ	ダークヘイズ	M	ソロアルカナム
	入手:テラ	効果:△ボタンをタイミングよく押して突進攻撃		
スタンブレード	ストライクレイド	サンダー	K	ソロアルカナム(テラ)
	ストライクレイド	サンダラ	G	ソロアルカナム(テラ)
	入手:全員	効果:ジャンプ攻撃(追加:スタン)		
ストライクレイド	エリアルブレイク	スライドダッシュ	H	–
	–	–	–	–
	入手:全員	効果:キーブレイドを投げて攻撃(追加:スタン)		
スパークレイド	マグネガ	フリーズレイド	O	–
	マグネガ	トレジャーレイド	P	–
	入手:ヴェントゥス	効果:キーブレードを投げて攻撃		
スロットブレード	ケアルラ	ポイズンブレード	L	???
	ケアルラ	ブリザドブレード	F	???
	入手:全員	効果:攻撃後、マークがそろうとプライズ入手		
ソウルリリース	デジョン	ダークヘイズ	M	–
	デジョン	ポイズンブレード	E	–
	入手:テラ	効果:HPを消費して強力な一撃を放つ		
ソニックレイヴ	ダークヘイズ	ファイナルブレイク	E	ライトニングレイ
	ファイアダッシュ	サンダーブリッツ	G	ライトニングレイ
	入手:全員	効果:△ボタンで突進攻撃		
ソロアルカナム	直接的な組み合わせは存在しない。ネバーランドの宝箱。またはザンテツケンやスタンブレードの合成時にレアコマンドとして発生			
	入手:テラ	効果:連続攻撃後、△ボタンで追加攻撃		
ダークヘイズ	ファイアダッシュ	ブラックアウト	A	–
	ファイアブリッツ	ゼログラビデ	I	–
	入手:テラ	効果:闇に覆われた状態で攻撃(追加:デス)		
トルネドストライク	エアロガ	コンフュストライク	F	–
	エアロガ	バインドストライク	N	–
	入手:ヴェントゥス	効果:△ボタンを押すと竜巻で敵を打ち上げる		
トレジャーレイド	スロットブレード	マグネ	E	–
	スロットブレード	ストライクレイド	H	–
	入手:ヴェントゥス	効果:一部の敵がプライズボックスを落とす		
バインドストライク	バインド	ストライクレイド	H	–
	ゼログラビデ	スタンブレード	C	–
	入手:全員	効果:回転攻撃(追加:バインド)		
ファイアストライク	ファイア	スタンブレード	G	–
	ファイラ	ポイズンブレード	E	–
	入手:全員	効果:炎に覆われたキーブレードで回転攻撃		
ファイアダッシュ	ファイア	スライドダッシュ	E	–
	ファイラ	ファイアストライク	A	–
	入手:全員	効果:炎に覆われた状態で突進攻撃		

バトルコマンド／アタックコマンド

名前	スロット1	スロット2	アビリティ	レアコマンド
ファイアブリッツ	ファイラ	バインドストライク	G	–
	ファイラ	コンフュストライク	H	–
	入手:全員	効果:炎を出現させて突進攻撃		
ファイナルブレイク	スロットブレード	エリアルブレイク	H	–
	スロットブレード	スタンブレード	G	–
	入手:全員	効果:△ボタンで連続ジャンプ攻撃		
フリーズレイド	ブリザラ	ストライクレイド	C	–
	ブリザドブレード	バインドストライク	G	–
	入手:全員	効果:冷気に覆われたキーブレードを投げる		
ブリザドブレード	ブリザド	エリアルブレイク	F	???
	ブリザド	スライドダッシュ	B	???
	入手:全員	効果:冷気に覆われた状態でジャンプ攻撃		
ブルータルブラスト	デトネシールド	スタンブレード	H	クエイク
	デトネスクウェア	バインドストライク	K	クエイク
	入手:テラ	効果:敵を打ち上げ、回転攻撃で吹っ飛ばす		
ブレイクタイム	直接的な組み合わせは存在しない。ディズニータウンの宝箱。またはケアルガ+レストアガード(レストアバリア)の合成時にレアコマンドとして発生			
	入手:全員	効果:△ボタンをタイミングよく押すとHP回復		
ポイズンブレード	ポイズン	スライドダッシュ	G	バイオバラージュ
	ポイズン	ストライクレイド	E	バイオバラージュ
	入手:全員	効果:ジャンプ攻撃(追加:ポイズン)		
マグネクラッシュ	マグネ	ゼログラビラ	C	マグネスパイラル
	マグネラ	スタンブレード	K	マグネスパイラル
	入手:全員	効果:敵を浮かせ、ほかの敵にぶつける		
マグネスパイラル	バインドストライク	マグネガ	O	–
	バインドストライク	マグネクラッシュ	G	–
	入手:全員	効果:敵を引き寄せ、回転攻撃		
マジックアワー	エアロガ	リフレクブリッツ	P	ライトニングレイ
	ゼログラビガ	ファイナルブレイク	H	メテオシャワー
	入手:アクア	効果:△ボタンでダイブ攻撃を繰り返す		
メテオバースト	ブルータルブラスト	ファイアストライク	E	–
	クエイク	ファイナルブレイク	P	–
	入手:テラ	効果:ジャンプ攻撃と同時に隕石を落とす		
リフレクブリッツ	リフレク	ファイアダッシュ	E	–
	リフレク	スタンブレード	G	–
	入手:アクア	効果:リフレクで身を守りながら突進攻撃		
リミットストーム	ブルータルブラスト	コンフュストライク	F	
	ブルータルブラスト	バインドストライク	E	
	入手:テラ	効果:HP減少時、与えるダメージ増加		

バトルコマンド／まほうコマンド

名前	スロット1	スロット2	アビリティ	レアコマンド
アイスバラージュ	ブリザガ	デトネシールド	N	–
	ブリザガ	デトネスクウェア	J	–
	入手:アクア	効果:氷の結晶で敵を打ち上げる		
エアロラ	エアロ	エアロ	B	トルネド(ヴェントゥス)
	エアロ	エリアルブレイク	F	トルネド(ヴェントゥス)
	入手:全員	効果:風の力で攻撃(追加:スタン)		
エアロガ	エアロ	エアロラ	D	トルネド(ヴェントゥス)
	エアロラ	エリアルブレイク	H	トルネド(ヴェントゥス)
	入手:全員	効果:風の力で攻撃(追加:スタン)		
エナジーマグネ	マグネラ	ケアル	D	–
	マグネラ	ケアルラ	P	–
	入手:アクア	効果:敵のHPプライズを引き寄せる		
クエイク	ブルータルブラスト	ゼログラビガ	M	???
	ブルータルブラスト	マグネガ	I	???
	入手:テラ	効果:地震で敵を打ち上げる(追加:スタン)		
クラッカーファイガ	エアロガ	ファイラ	A	ファイガバースト
	エアロガ	ファイガ	M	ファイガバースト
	入手:全員	効果:敵に当たると爆発する炎を放つ		
グレイシャルアーツ	フリーズ	ブリザガ	B	–
	フリーズ	トリプルブリザガ	N	–
	入手:アクア	効果:敵を凍らせて吹っ飛ばす		
ケアルラ	ケアル	ケアル	D	–
	ケアル	サンダー	C	–
	入手:全員	効果:HPを多く回復する		

POINT 4 合成アイテムを使ってアビリティを付加!

合成では、合成アイテムをプラスすることで、コマンドにアビリティを付けることができる。合成アイテムとアビリティの対応リストは右記のとおり。アビリティはコマンドを装備することで効果が発動するが、コマンドのレベルをMAXまで上げれば、コマンドを外しても効果が得られる。

オススメアビリティ

- HPアップ：HPの上限がアップ（最大3）
- アタック&マジックヘイスト：リロード時間を短縮（最大5）
- コンボ&エアコンボプラス：コンボ数が増加（最大3）
- ラストリーヴ：攻撃を受けてもHP1で耐える
- コンボリーヴ：連続攻撃を受けてもHP1で耐える
- リーフベール：ケアル系を使用中は無敵に

アビリティ対応リスト

パターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

主なコマンドチャージリスト

分類	名前	スロット1	スロット2	アビリティ	レアコマンド
バトルコマンド／まほうコマンド	ケアルガ	ケアル	ケアルラ	D	−
		ケアルラ	ケアルラ	P	−
		入手:全員	効果:HPをより多く回復する		
	サンダラ	サンダー	サンダー	C	−
		マグネ	ゼログラビデ	K	−
		入手:全員	効果:雷を落とす。周囲の敵にも感電		
	サンダガ	サンダー	サンダラ	C	ライトニングレイ
		サンダラ	バインドストライク	G	ライトニングレイ
		入手:全員	効果:雷を落とす。周囲の敵にも感電		
	サンダガショット	サンダガ	ファイガ	A	メテオシャワー
		サンダガ	フリーズレイド	B	メテオシャワー
		入手:アクア	効果:雷の弾を放つ。周囲の敵にも感電		
	ストプラ	スロウ	スロウ	K	−
		スロウ	ストップ	G	−
		入手:全員	効果:周囲の敵をストップ状態にする		
	ストプガ	ストップ	ストプラ	C	−
		ストプラ	ストプラ	O	−
		入手:全員	効果:周囲の敵をストップ状態にする		
	スナイプバーニング	バインド	ファイア	A	−
		バインド	ファイラ	I	−
		入手:全員	効果:ロックオンした敵をバーン状態にする		
	ゼログラビラ	ゼログラビデ	ゼログラビデ	D	デジョン(テラ)
		エアロ	マグネ	L	デジョン(テラ)
		入手:全員	効果:敵を浮かせて攻撃(追加:コンフュ)		
	ゼログラビガ	ゼログラビラ	ゼログラビデ	D	デジョン(テラ)
		ゼログラビラ	サンダラ	C	デジョン(テラ)
		入手:全員	効果:敵を浮かせて攻撃(追加:コンフュ)		
	ダークファイガ	ファイガ	ダークヘイズ	E	−
		ファイガ	ブラックアウト	M	−
		入手:テラ	効果:闇の炎を放つ(追加:暗闇)		
	デジョン	直接的な組み合わせは存在しない。ディープスペースの宝箱。またはゼログラビラやゼログラビガの合成時にレアコマンドとして発生			
		入手:テラ	効果:一定確率で敵を消す。EXP入手不可		
	デトネシールド	ファイラ	ゼログラビデ	A	−
		ストップ	スナイプバーニング	E	−
		入手:全員	効果:1列に魔法のワナを設置(追加:スタン)		
	デトネスクウェア	エアロラ	スナイプバーニング	E	−
		ファイラ	ストップ	A	−
		入手:全員	効果:周囲に魔法のワナを設置(追加:スタン)		
	デトネチェイサー	デトネシールド	デトネスクウェア	M	−
		デトネシールド	マグネガ	I	−
		入手:アクア	効果:サーチ型のワナを設置(追加:スタン)		
	トリプルファイガ	ファイラ	ファイガ	A	???
		ファイガ	ファイガ	M	???
		入手:アクア	効果:ファイガを3連続で放つ		
	トリプルブリザガ	ブリザラ	ブリザガ	B	−
		ブリザガ	ブリザガ	N	−
		入手:アクア	効果:ブリザガを3連続で放つ		
	バレッジファイア	ファイガ	スロウ	A	ファイガバースト
		ファイガ	ストプラ	E	ファイガバースト
		入手:全員	効果:ゆっくり飛ぶ炎を放って連続ヒットさせる		
	ファイラ	ファイア	ファイア	A	−
		ファイア	ファイアダッシュ	E	−
		入手:全員	効果:敵に向かって炎を放つ		
	ファイガ	ファイア	ファイラ	A	???
		ファイラ	ファイラ	M	???
		入手:全員	効果:敵に向かって炎を放つ		
	ファイガバースト	直接的な組み合わせは存在しない。ネバーランドの宝箱。またはクラッカーファイガやバレッジファイアの合成時にレアコマンドとして発生			
		入手:アクア	効果:炎を降らせて攻撃(追加:バーン)		
	ブラックアウト	ゼログラビデ	コンフュ	D	−
		ゼログラビラ	ポイズン	L	−
		入手:全員	効果:周囲の敵を暗闇状態にする		
バトルコマンド／まほうコマンド	フリーズ	ブリザガ	バインドストライク	J	−
		ブリザガ	フリーズレイド	F	−
		入手:全員	効果:周囲の敵を凍結させる		
	ブリザラ	ブリザド	ブリザド	B	−
		ブリザド	エアロ	J	−
		入手:全員	効果:敵を貫通する氷塊を放つ		
	ブリザガ	ブリザド	ブリザラ	B	−
		ブリザラ	ブリザドブレード	F	−
		入手:全員	効果:敵を貫通する氷塊を放つ		
	マグネラ	マグネ	マグネ	D	−
		マグネ	スタンブレイド	G	−
		入手:全員	効果:敵を引き寄せてダメージを与える		
	マグネガ	マグネ	マグネラ	C	−
		マグネラ	マグネラ	O	−
		入手:全員	効果:敵を引き寄せてダメージを与える		
	マニーマグネ	マグネラ	ウィッシュブレード	G	−
		マグネラ	サンダラ	C	−
		入手:アクア	効果:敵のマニーを引き寄せる		
	ミニマム	マグネガ	マグネガ	O	−
		マグネガ	バインド	C	−
		入手:全員	効果:一定時間、敵を小さくする		
	Dリンクマグネ	マグネラ	ゼログラビラ	K	−
		マグネラ	ストプラ	C	−
		入手:アクア	効果:敵のD-LINKプライズを引き寄せる		
アクションコマンド／いどうコマンド	アイススライド	エアスライド	ブリザガ	J	−
		エアスライド	ブリザドブレード	N	−
		入手:全員	効果:空中で□ボタンで、冷気に覆われて移動		
	コンボスライド	エアスライド	マグネ	K	−
		エアスライド	スライドダッシュ	I	−
		入手:ヴェントゥス、アクア	効果:コンボ中に□ボタンで敵に素早く接近		
	サンダーロール	ドッジロール	サンダガ	K	リフレクトレイド
		ドッジロール	サンダーブリッツ	L	リフレクトレイド
		入手:ヴェントゥス	効果:雷に覆われた状態でドッジロール		
	ファイアロール	ホイールロール	ファイガ	M	−
		ホイールロール	ファイアブリッツ	I	???
		入手:アクア	効果:炎に覆われた状態でホイールロール		
アクションコマンド／ガードコマンド	コンフュバリア	リフレク	コンフュ	K	−
		リフレク	コンフュストライク	I	−
		入手:アクア	効果:ガードの成功で敵をコンフュ状態にする		
	スタンガード	リフレクトガード	スタンブレード	K	−
		リフレクトガード	サンダガ	C	−
		入手:テラ、ヴェントゥス	効果:ガードの成功で敵をスタン状態にする		
	ストップバリア	リフレク	ストプガ	I	タイムスプライサー
		−	−	−	−
		入手:アクア	効果:ガードの成功で敵をストップ状態にする		
	ポイズンガード	リフレクトガード	ポイズン	L	バイオバラージュ
		リフレクトガード	ポイズンブレード	J	バイオバラージュ
		入手:テラ、ヴェントゥス	効果:ガードの成功で敵をポイズン状態にする		
	レストアガード	リフレクトガード	エスナ	I	−
		リフレクトガード	ケアルガ	L	−
		入手:テラ、ヴェントゥス	効果:ガードの成功でHPが回復する		
	レストアバリア	リフレク	エスナ	P	−
		リフレク	ケアルガ	L	−
		入手:アクア	効果:ガードの成功でHPが回復する		
アクションコマンド／カウンターコマンド	リベンジレイド	スタンブレード	スライドダッシュ	L	−
		−	−	−	−
		入手:ヴェントゥス	効果:ふっ飛び中□ボタンでキーブレードを投げて反撃		

■リストの補足：スロット1と2は入れ替えても完成するコマンドは同じです。「アビリティ」の項目のアルファベットは、P.89のアビリティ対応リストに対応。「レアコマンド」は、まれに合成できるコマンド、「入手」はコマンドを合成&入手できるキャラクター、「効果」はコマンドの効果を表す。





産声が「KILL！」だったという伝説を持つSENPAIと、仲間をdisることが趣味のARAKENによるユニット。超危険だ！

★このキャラクターはゲーム中には登場しません！



本作の魅力はみんなでワイワイプレイすることにアリ！　というわけで、編集部の眠れる獣が誌上実況リプレイに挑戦！

誌上実況リプレイで狂い咲け!

プロデューサー・稲葉氏によるインタビューも要チェック!!

残虐表現が話題の『MADWORLD（マッドワールド）』。何かとその表現がクローズアップされがちな本作だが、真のおもしろさはそこ以外にもあるぜ！　ということで、編集部の残虐プレイ伝道チーム・ZANGYAKUの2人が実際のプレイを通して見どころを解説する。開発者の熱いメッセージもお見逃しなく！

すごく痛そうだけど大丈夫だよ!



▶"ある目的"のために戦うジャックの前に立ちはだかる敵は、すべて倒さなければならない。遠慮なくブッ殺せ！

MADWORLD（マッドワールド）			
発売中(2010年2月10日発売)	¥7,140(税込)		
Wii	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:プラチナゲームズ	
	備考	プレイ人数:1〜2人	

誌上実況リプレイ 導入編

ワイワイやってたら楽しかったんだもん

記事の作成中に「俺達がプレイしてるところをみんなに伝えられたらおもしろいかも」と思いついてしまった2人。暴走が始まる！

はじまりはいつも血の雨

ARAKEN（以下、アラ）：キシャー！
SENPAI（以下、セン）：急に襲いかかってくるのやめようよ。あばら骨折るよ？
アラ：いや、このゲームのボス戦がクリアできなくて……つい。
セン：どれ、貸してみなさい。フン、こんな竜巻野郎など……って、うお!?　牛が飛んだ!!　そして俺も飛んだ――――!!
アラ：あばれ馬から耕うん機まで、数々のライディングテクニックを披露してきたSENPAIでも、さすがに竜巻は乗りこなせないというのか……ガッカリだぜ！
セン：まぁ待て。初プレイでいきなり目の前で牛が飛べば、それはたじろぐのも当然というもの。次は飛ぶ牛に乗って、そのままアイツにカーフ・ブランディング（牛の焼き印押し）をお見舞いしてやるぜ！
アラ：残念ながらそんな技はねぇし牛にも乗れねぇ！　でもこのゲーム、実際やれることはぶったまげるほど多いんだけどね。アレをアレしたりできるんだぜ！
セン：マジすか!?　マジだよ!!（自己完結）ってことで、今回は、俺達がプレイした模様を実況風に記事にしていこうかと。というかもう決めたので編集長とかには適当に「SENPAIが暴走してます。主に明後日の方向に！」とか言っておいてね♪
アラ：この○○○○野郎！　そこが好き!!

チーム・ZANGYAKUの仲間達



選ばれし残虐の子
SENPAI
プロレスと子犬が大好きな残虐ファイター。意外と家庭的だが残虐なのだ！



残虐ウェポン
ARAKEN
お酒とアイドルが大好きなファンキーウェポン。彼に近づくとdisられるぞ。

★くどいようですがこのキャラクターはゲーム中には登場しません！

誌上実況リプレイ
実況編 1 ヴァラガンシティ セントラルステーション

東○メトロがこんな感じだったら遅刻しちゃうよね
ホントに導入編の経緯で始まった本リプレイ。ZANGYAKUの2人が最初に訪れたのは、列車が弾丸のようなスピードで疾走するステーション。獣達の目が光り輝く！







電車通勤が楽しくなっちゃう

セン：ゲームが始まってすぐに、チュートリアルがあるから操作は問題なし！ ここである程度攻撃の仕方とか、コンボの仕組みを覚えるわけだな。しかし最初からエゲつない攻撃が多いなぁ(笑)。
アラ：これから先の展開が楽しみで仕方ないよ！ 俺、もうタイヤを見たら普通の感情でいられないかもしんない！
セン：俺も標識という標識を抜いて、職質されるかもしれない！ ダメ、絶対！
アラ：①SENPAI！ この標識何本刺せるか試してみたい！ アタイ、試したい！
セン：②それはまた今度！ とりあえず最初はチェーンソウのアクションを堪能させてくれ。この攻撃、強力だけどずっとは使えないのね。コンボを決めていくと、フィニッシュでド派手なアクションが起こるってわけか。血しぶきがイイね。
アラ：タカまってきた！ とりあえずタイヤを胴体にハメて動けなくした敵にコンボをバシバシと決めていきたいね！
セン：そうね。タイヤは動きを封じるのにもってこいかも。放っておくと囲まれて攻撃されるからうざったいし。
アラ：標識を刺しても動きを封じられるけど、こっちの場合はあんまり放っておくと死んじゃうみたいだ。いつの間にか、地面に標識だけ浮いとったよ。
セン：シュールだなぁ。でもコレ再利用できるぜ！ 殺しもエコの時代だな!!
アラ：駅のホームに着いた！ ここでは、今まで以上に多くの残虐アクションをキメられそう！ タカまってきた!!
セン：③とりあえずこの線路に敵を投げ込むと……やっぱりハネられた！ 電車が来るタイミングを見計らって投げ込むのがコツですな。あんまり早いと逃げられちゃうみたいだ。
アラ：バシバシ投げ込もうぜ！
セン：ちょっと待てARAKEN！ オマエは無計画な若者過ぎる。ここはもう少し冷静になって……いやウソ、俺も楽しい！ どんどん投げ込もうぜーい！
アラ：この時点で、もうとんでもないスコアを叩き出してるよ。デスウォッチの視聴者に媚び売りすぎ！ でも楽しい!!
セン：④制限時間はあるけど、好き勝手にたっぷりいろんな殺し方を楽しめるね。俺、駅構内のトイレでもあんなことやこんなことしちゃうから見てろ！
アラ：あの便器、どうなってんの!? 頭を突っ込まれた敵がシュボッてなって吸い込まれたよ。新幹線のトイレみたい!!
セン：⑤そうこうしてたら、なんかデカいのが出てきた！ BIG BULLだって。某エナジードリンクみたいな名前しやがって！ ブッつぶしてやる……って、意外と強いな。コイツのほうがチェーンソウも2枚刃でズルい！ 牛のくせに!!
アラ：周りにザコがいるから集中しにくいしね。でもコイツ、そのザコもジャンジャン倒してくれてるんだけど(笑)。
セン：しょせんはその程度の相手。俺が一番チェーンソウを上手く扱えるんだー。
アラ：SENPAI、大変！ おもしろい電車がきた！ トゲがいっぱい付いてるYO！
セン：⑥そりゃSUGEEEEE！ よし、ここに俺がいた証を残すぞ。このトゲ全部に敵を並べてブッ刺して……。
アラ：な……なんて恐ろしい人だ。敵にまわしたくないぜ（ゴクリ）。
セン：この電車、定期的に走っていっちゃうけど、しばらくするとまた戻ってくるから安心ね。刺した敵もそのままだし。
アラ：残虐プレイヤーに優しいね。
セン：ついにボス戦がやってまいりました。コイツ、体がデカい割に……いや、別に言うこともないくらいイメージどおりな力まかせのファイトスタイルだね。
アラ：⑦タイミングよくリモコンを振れば特殊アクションで一気にダメージを奪えるってわけか。顔面から血しぶきが！
セン：⑧最後は頭がつぶれて鉄球めり込んじゃった！ 鉄球を振り回してブン投げるのは、かなりスカッとするなぁ。



INTERVIEW
インタビュー

プロデューサー
稲葉敦志 氏

何かと残虐的な表現がクローズアップされている本作だが、その開発の経緯はいったいどのようなものだったのだろうか。ここでは、プロデューサーであるプラチナゲームズの稲葉氏（代表作：『ビューティフルジョー』『大神』『無限航路』など多数）に、制作秘話をいろいろとお聞きしたのでお届けしていこう。



残虐的な表現だけが際だったゲーム内容にはしたくなかった

――とても衝撃的な内容の『MADWORLD』ですが、制作の経緯を教えてください。

稲葉敦志氏（以下、敬称略）：今から3年ほど前だったと思いますが、その頃はまだこのプラチナゲームズという会社も立ち上げたばかりで、ゲーム会社としてオリジナルタイトルを作らなければいけませんでした。そしていろいろな方向性のゲームの企画が挙がっていくなかで、「何かチャレンジできるタイトルを作りたい」という思いが生まれたんです。先に発売されました『BAYONETTA（ベヨネッタ）』とは、まったく異なる方向性のアクションゲームとして。気持ちとしてはセールス的な結果よりも、まずはおもしろいことで結果を残したい……そんなタイトルを作りたいと思っていました。構想自体は以前からあって、白と黒のモノトーンのシンプルな映像のなかで、漫画的なコミック調の演出をとり入れたものができたら、おもしろいんじゃないかなって。さらに、そこでミスマッチな残虐的アクションが展開されて……。本当はあまり残虐的な表現って好きではないんですけどね。だから無意味な暴力表現だけは絶対に入れたくなかった。海外のゲームタイトルでは、そういった表現が多く、それなりに受け入れられていますが、自由度の高さと理由なき殺人的表現は別かなと。そういった思いもありまして、自分が手がけるのであれば、残虐的表現にもちゃんと世界観的に理由を付けたかったんです。もちろん、これまでちゃんと扱ったことのない要素だったので、不安もありましたけど、チャレンジしてみたいという気持ちのほうが大きかったですね。

「表現的に難しくても挑戦的な作品を作りたかった」

誌上実況リプレイ 実況編2 ヴァラガンシティ ダウンタウン／レッド・ライン・ウェイ

お母さん、僕の仕事はみんなに夢を与えることでした

ウソウソ。夢なんか必要ねぇ！　というわけで実況リプレイは次のステージへ。ステージ中のギミックが増えたことで、さらに輝きを増した獣達の牙が襲いかかる！

もう怖くて町を歩けない

セン：さぁ、序章はここまでだ。これからはフルスロットルでいくぜ！

アラ：十分フルスロットルだったような気がするけど、まだまだ上があるとは、さすがSENPAI。天井知らずや！

セン：このステージもギミックが多いな。このゴミ箱に敵を投げ入れると……挟まった！　胴体がちぎれた!!　これはエキセントリックすぎるだろ!!

アラ：おいおい、こうなったら2人同時に投げ入れるしかないって!!

セン：俺も今それを考えていた。さすがARAKEN。伊達にそんな髪型をしてるわけじゃないな!!　恐ろしいヤツめ！

アラ：敵のモヒカンがカッコいいからマネしただけだ。そんなことより、ゴミ箱の前に敵が2人そろったぜ！

セン：サイドスローで投げちゃう。

アラ：①ヒャッハー!!　2人巻き込んでゴミ箱入り。これは楽しすぎでしょう!!

セン：②お、早くもBBCが始まった。今回もエゲつないな(笑)。トゲ付きプレス機の下に敵を投げ込むのね。投げ込んだ敵がツブされていくとしだいに血だまりが深くなる寸法か。血の床下浸水や！

アラ：おもしろいからこのCASHケースをプレス機の下にバラまいてやろうぜ！

セン：お！　敵がバラまいた金に群がってきた。バカ！　オマエら、命より金だろ！　いや違う、金より命だろ！

アラ：逃げてー！　逃げてー!!

セン：グシャ!!　あーもうバカ。みんな……バカだよホントに……。

アラ：バカになるのは最高に楽しいぜ！

セン：ホントにね。編集部のみんなの視線が痛いけどまだまだ行くぞコラ!!

アラ：次の敵はどいつじゃー!!

セン：それじゃあ、ご褒美としてオヌシの試したがっていた「標識は何本刺せるか」の実験をしようじゃないか。

アラ：③やった！　標識大好き！　お、よく見ると標識の図柄がおかしいぞ!!

セン：ただ、標識って探すとなかなか見つからないもんだな。とりあえずタイヤで動きを封じた敵に1本刺して、そのまま持ち上げながら探すとするか。

アラ：あ、標識発見。あそこにもある！　しかし、周りの敵が邪魔だな。

セン：うむ。敵を持ち上げながらだと攻撃できないから難しいな。標識はあらかじめ探して集めておいたほうがいいか。

アラ：お！　5本も刺せた！　やっぱり複数刺せるのか。このほうがスコアを稼げるし、狙う価値アリとみた。ドラム缶の上から刺すとおでんみたいだし！

セン：④そいつをさらに鋭利な換気扇でジョリジョリやってトドメを刺せば……すさまじいハイスコアになった!!

アラ：これは敵をオモチャみたいにもて遊んでハイスコアを狙うしかねぇな！

セン：そんな明日を夢見る俺達の前に立ちはだかるボスのコーナーです。

アラ：西部劇のガンマンみたいなヤツだな。すごいスピードで攻撃してくるけど、特定の攻撃にあわせて表示される特殊アクションで反撃できるみたい。

セン：うむ。最初は動きが速くてたじろいだけど、通常攻撃を当てるより、特殊アクションでダメージを与えていく方針にして、アクションが発動するタイミングに集中しているほうがいいな。

アラ：なんかゲーム雑誌の攻略みたい。アタイ、感動しちゃったわん。

セン：⑤⑥オマエ編集長に殺されるぞ。

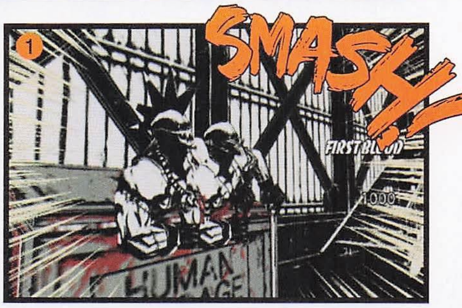
アラ：この写真、明日の俺ッ!?

セン：⑦⑧さて次のステージはいきなりバイクに乗ったとこから始まります。

アラ：⑨バイクをブッ飛ばしていった先でそのままボス戦だ！　ボスの腕から竜巻がビュンビュン飛んでくるんだよ。

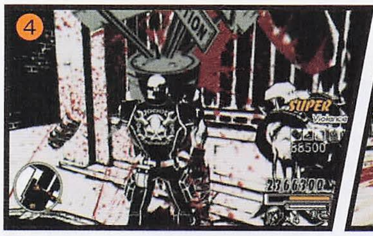
セン：⑩危ないコイツの腕はブッた切って再利用決定。この戦闘はカッコいいな。竜巻で牛も飛んでいっちゃったぜ!!









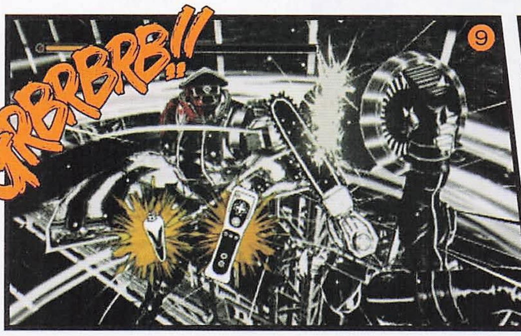














国内発売のことよりも 海外での発売を視野に入れて制作

――Wiiでの発売は当初からの予定でしょうか。

稲葉：そうですね。当時、DSもそうですが実用系のタイトルが伸び始めていて、そういった状況の中でこのゲームが発売されたら逆に目立てるかなって(笑)。それにアクション的な要素でも、既存のコントローラを使うより、Wiiコントローラとヌンチャクを使った独自の操作のほうが楽しめると思いましたし。敵を引き裂いたり回したりといったアクションの操作感は、Wiiのほうがダイレクトにプレイヤーに伝わりますし、プレイしていて楽しいと思いますよ。

――主人公のジャックの容姿は、かなり個性的ですね。

稲葉：イメージとしては機械工というか、オイルの臭いの染みついた体で、スパナを扱うようなおっさんですね。そういったキャラクターですから、武器を持たせるときにどんなものがマッチするか考えた結果、チェーンソウしかないだろうと(笑)。普通に強いだけのイメージの武器では際立たないので、武器自体に存在感が備わったものを、ということで決めました。

――本作は、昨年3月に海外で発売されてから国内での発売となったわけですが、開発や発売にあたって苦労されたことはなんでしょうか。

稲葉：もともとこのタイトルは、開発当初から海外で発売することに特化して作られたので、国内のマーケットでは店頭に並びにくい……もしかしたらまったく並べることすらできないかもしれませんでした。逆に表現内容によっては、海外の方が規制が厳しいことだってあります。ただ、そういったことを考えすぎてもおもしろいものは作れませんし、中途半端に規制を意識して作るのはやめようということで、開発中はとことん振り切ったスタンスで作りました。国内での展開は海外で発売されたあと考えようと。ただ、実際に日本で発売するとなると残虐表現だけでも修正にかなり時間がかかる。大丈夫かなぁ……と思ってましたけど、実際には字幕作成以外は修正もなく(笑)。どちらかというと北米のほうが指摘が多かったくらいですね。

――ゲーム中の特徴的なデザインなどは、どのように決まっていったのでしょうか。

稲葉：ゲーム中の映像をモノトーンで表現する方向性は決まっていたので、あとは演出面も含めた具体的なビジュアルデザインをどうするか検討したのですが、海外を意識したときに発想したのがアメコミのスタイルです。攻撃中に描き文字で擬音を出したり、コマ割りの手法を入れ込んだりすると、世界観がグッと締ま



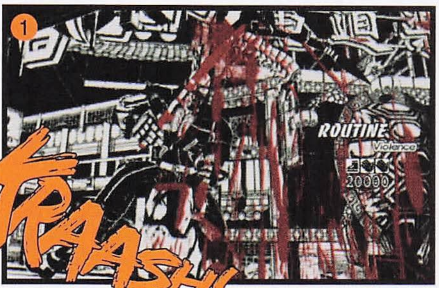
◀アクションのパターンは驚くほど豊富に用意されている。

「場合によっては、海外の方が規制が厳しいこともあります」

実況編3 チャイナタウン グレート・ウォール・ストリート

ボク達、大阪駅で買える豚まんが大好きです！

美味しそうな豚まんの匂いに釣られて、チャイナタウンに迷い込んでしまった2人。しかしそこは、より強力な敵がひしめくギミック満載のステージだった！







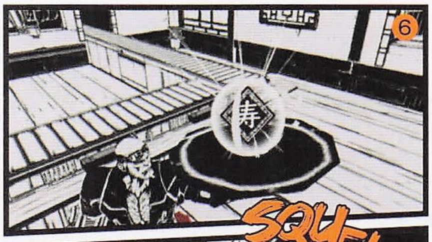
今夜もぶっかけざんまい！

セン：いやいや。さすがに↑のキャッチはどうかと思う。お下品じゃなくて？
アラ：イヤらしい目で見たらそう思うけど、これにはちゃんと意味があるんだよ。②と③の写真を見てみるといい。
セン：これどう考えてもそのまんまじゃねーか！　大丈夫かプラチナゲームズ!!　お兄さん心配になってきたよ！
アラ：大丈夫。これはBBCのゲームで、思い切り振ったシャンパンを敵の口に突っ込んで、その吹き出る泡の力でマトに当てるっていう楽しいゲームだから心配ない。前かがみになる必要もないんだ。
セン：えーと……うん。
アラ：①それよりSENPAI！　さっき手に入れたダガーで敵の頭が吹っ飛んだよ！
セン：ダガーはスゴいね。アクションがカッコいいし、敵の身体もズタズタになっていく！　あ、でもすぐ壊れた……。
アラ：残念だけどしょうがないな。気をとり直して露店のホカホカの肉まんをゲットしちゃおうぜ！
セン：④うお、肉まんをブン投げたら敵が這い寄って来て食い始めた！　テメーら俺の肉まんを……コロス!!
アラ：肉切場にはミンチローラーがあるな。これは試すっきゃねぇ!!　せっかくだからいっぱいミンチにしちゃおう。
セン：そこの露店に、おあつらえ向きに中華っぽいお面があったわけで。これを敵にかぶせてみよう。
アラ：あれカワイイ！　と思ったけど、奴らが付けてる鉄の爪がコワい。アンバランスで不気味だなぁ……。
セン：う～ん。これはきっとアレだな。敵の1体をミンチローラーの前に誘導して、もう1体を投げて同時にローラーに入れる、ゴミ箱のときの応用技でいくか！
アラ：OK！　でもタイミング難しいな。
セン：ここはサイドスローにして巻き込むようにすれば……よし、ハマった！
アラ：⑤仲よくミンチ化！　敵がお肉になっていくうぅぅぅぅ!!
セン：近くの建物の上で「龍」の玉をゲットしたぞ。このステージでは3つの玉を集めつつ先へ進んでいくみたいだな。
アラ：⑥「龍」はいい。「亀」もまあ納得できるが、「寿司」ってなんだよ！
セン：寿司っていうか「寿」ね。しかし、この玉をゲットできる回転寿司屋にある包丁のギミックで、ベルトコンベアに乗った敵を切り刻むのはイカれてると思った。あげくにその敵の肉でできた肉まんが回ってくるし(笑)。寿司ですらないぜ！
アラ：コレを見た海外のプレイヤーは、寿司屋の前でガクブルだな。
セン：さぁ、いよいよボス戦！　このステージのボスはチャイナガールの鈴鈴ちゃん。女子にも手をあげないといけないとはツラい世の中だぜー。
アラ：いや、ヤラないとヤラれちゃう。というかむしろヤッちゃいなさい！
セン：まぁヤラしい！　このハレンチ小僧！　とか言ってたらゲームオーバーしたじゃんよ!!　もう手を抜きませんよ♪
アラ：ああ、SENPAIの人格が入れ替わった……。これが発動して生きていたヤツは女子供でも知らないぞ。ヤベー。
セン：アナタはワタシを怒らせました。それが敗因。決して編集部の男どもから「オマエらうるさい」と苦情がきたから早めにプレイを切り上げなければならないわけじゃないのよ。
アラ：⑦ブチ切れたSENPAIのガチなアクションで、鈴鈴はカブト虫型大男の看板に食べられてしまいましたとさ…ってどんな死に方だよ！　死に際まで見ごたえある演出なのはポイント高いなぁ。











りましたね。そこにバイオレンスさを際立たせるために血の赤を入れ込むと、演出的にも見た目にも表現したかった世界に近いものができました。「モノトーンにしたのはWiiのスペックが関係？」と聞かれたこともありましたがそうではないです。どちらかといえば、ああいった手法は普通にゲームを構築するより、ある意味手間がかかるんですよ。例えば、白と黒しかないと遠近感がわかりにくくなりがちですが、当然ながらフルカラーであれば見やすいわけです。この映像表現を試行錯誤しながら詰めていくのは大変でした。

――シナリオは松野泰己氏（代表作：『オウガバトル』シリーズ）が手がけられていますが、その経緯は？

稲葉：本作の制作が決まった段階で、残虐性だけではなく物語の奥深さが欲しかったんです。続きはどうなるのか、プレイヤーが気になって仕方がないという部分が。そこで意外な組み合わせだとは思いつつも松野さんにお願いしてみたのがきっかけです。これまでの松野さんの作品に同様なテイストのものはありませんが、そこが逆におもしろいかもしれないと。ただ、オリジナルタイトルだったこともあって制作初期は作品そのものの方向性が二転三転した時期もあり、それに伴って松野さんのプロットにボツを出さざるをえなくなったことも……だいぶご迷惑をおかけしました。

「プレイして直感的に楽しい作品を今後も作っていきたい」

――残虐的な表現というところで、ジャックの攻撃はどれも痛々しいものばかりですよね。プレイ中に痛さが伝わるというか、でもどこかコミカルでもあります。

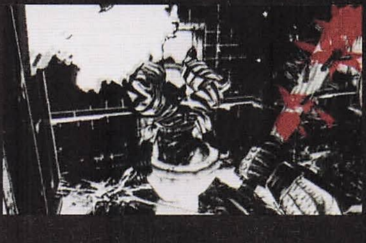
稲葉：攻撃の痛さや重たさが体感できるというのは、アクションゲームにおいて大切な部分ですし、本作のコンセプトの根幹が「バイオレンス」なのでそこは特に重視しています。ただ、陰惨なものではなく、実現不可能な「ここまでやったらスゴイだろ」というようなカラっとしたイメージのバイオレンス表現ですね。

――プラチナゲームズとしては、今後どういったゲームを作っていきたいと思っていますか。

稲葉：アクションゲームを作るのが得意なスタッフ達ですので、どのようなジャンルにおいてもアクション性とその気持ちよさというのは大切にしていきたいと思っています。そのうえで、特定のジャンルやハードに特化することなく、おもしろいものを作る、という点だけに集中し続けたいですね。

――本作の続編は考えていますか？

稲葉：どうですかね(笑)。本作でやりきったところはありますが、みなさんの期待が大きければ検討もあるんじゃないかなと。でも今はまず、本作をとにかく一度プレイしてもらいたいです。旬なこの時期に、お祭り騒ぎに乗っかって楽しんでもらいたいですね。



◀演出は残虐なだけでなく、コミカルで笑える要素もある。

溜め攻撃を使いこなし モンスターを気絶させろ!!

モンスターの頭を攻撃することで気絶を狙えるだけでなく、スタミナを奪えるなど、劇的な進化を遂げた『MH3（トライ）』でのハンマー。基本の知識と立ち回りを覚えて協力プレイで貢献しよう。

モンスターハンター3(トライ)

発売中(2009年8月1日発売)	通常版：¥7,340(税込)／限定版：¥8,490(税込)※	
Wii ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1〜4人／オンライン対応(有料)	

※限定版はクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

武器特集第4弾 ハンマー モンスターを足止めさせることに優れた武器



ハンマーの攻撃は全体的に遅く、攻撃を的確に当てるにはモンスターの動きを把握し、ある程度早めに攻撃を繰り出す必要がある。ハンマー独特の立ち回りを覚えると、大ダメージを与えられるうえに気絶も狙えるため、効果的に攻撃を決められる。うまく立ち回ることができれば狩猟時間を大幅に短縮できるので、溜めや気絶といった基礎知識を理解し、モンスターごとの立ち回り方を身につけよう。

ハンマーの魅力1 気絶を狙いやすい

ハンマーのほとんどの攻撃にはめまい値が備わっており、モンスターの頭を連続で攻撃することで気絶状態にできる。気絶したモンスターはダウンしてしばらく無防備になるので、絶好の攻撃チャンスを作り出せるのだ。



◀モンスターを気絶させると無防備にできるだけでなく、スタミナも奪える。疲れ状態になると立ち止まって威嚇をすることが多くなり、攻撃しやすくなる。

ハンマーの魅力2 モンスターのスタミナを奪う

めまい値が備わっている攻撃が多いハンマーは、ほかの武器に比べてスタミナを奪いやすい。大型モンスターはスタミナがなくなって疲れ状態になると、一部の攻撃の隙が大きくなり、アイテムの効果時間も長くなる。



◀モンスターを気絶させると無防備にできるだけでなく、スタミナも奪える。疲れ状態になると立ち止まって威嚇をすることが多くなり、攻撃しやすくなる。

ハンマーの魅力3 一撃必殺の溜め攻撃

ハンマーは力を3段階まで溜めることができ、溜めた時間によって繰り出せる攻撃が変化する。攻撃を繰り出すまでに時間はかかるものの扱いやすい攻撃がそろっており、そのなかでも溜めⅢ攻撃はかなり強力だ。



◀溜め攻撃は、溜めるのに少し時間がかかるものの全体的に通常の攻撃よりも当てやすい。溜め攻撃を使いこなすことがハンマーの立ち回りを覚える第一歩だ。

ハンマーの魅力4 頭が弱点のモンスターに有効

ハンマーは、頭が弱点となるモンスターに対して特に有効な武器といえる。溜めⅢ攻撃や縦振りからの連係で頭を攻撃すれば、大ダメージを与えつつ気絶を狙える。さらにスタミナまで奪えるので狩猟しやすくなる。



◀気絶状態にして攻撃を叩き込み、さらに疲れ状態にして再び気絶状態にする。この流れがうまくかみ合えば、モンスターを一気に瀕死状態にすることも可能。

ハンマーを語る!! 協力プレイで貢献している実感を味わえる！

モンスターにどれくらいのダメージを与えているか、協力プレイでどのぐらい活躍できているのかってわかりにくいですが、自分にとってのハンマーは、「協力プレイで貢献している感」を味わえる武器だと思います。それはズバリ、モンスターを気絶状態にした回数。個人的な見解ですが、気絶回数が1回ならまずまず、2回なら十分貢献、3回以上だとかなり貢献している感じがします。特に気持ちいいのは、ほかの仲間と同時に頭を攻撃して仲間を吹き飛ばさずに気絶状態にしたとき。位置を調整して仲間に攻撃が当たらないように頭を攻撃するテクニカルな立ち回りが決まると「ハンマー最高！」って気分になります。逆に仲間を吹き飛ばしまくって1回も気絶状態にできなかったときは、不甲斐なさにかなり落ち込みますね。ほかの武器とは違った部分で一喜一憂できるのが、自分にとってのハンマーの醍醐味です。（ライター：コジ）

溜め 溜めた時間の違いで4種類の攻撃を繰り出せる

溜めを開始すると一定時間ごとに全身が光り、溜めの段階が上がっていく。溜めている間はスタミナを徐々に消費するが、入力をやめて溜めを解除すると、溜めの段階に応じた攻撃を繰り出せる。また、溜め中は移動することが可能で、溜めながら回転回避をすると、溜め攻撃を出さずに溜めをキャンセルできる。なお、溜め続けてスタミナがなくなると、自動的にそのときの溜め攻撃を繰り出す。

■溜めの仕組み

溜め開始	溜め続けると徐々にスタミナが減少	
溜め1段階	溜め2段階	溜め3段階
ハンマーを右から左に素早く振る溜めⅠ攻撃を繰り出す。攻撃後は追加入力でアッパーを繰り出せる。	踏み込みながらハンマーを振り上げる溜めⅡ攻撃を繰り出す。攻撃後は横振りに派生させることが可能。	溜めを解除するときに左スティックを入力しないと溜めⅢ攻撃、入力すると回転攻撃Ⅰ〜Ⅲを繰り出す。

気絶 頭を攻撃し続けると気絶状態にできる

めまい値が備わっている打撃系統の攻撃（武器出し攻撃、横振り、回転攻撃Ⅰ〜Ⅲの回転中以外）でモンスターの頭を攻撃し続けると気絶状態にできる（気絶の仕組みは欄外を参照）。また、打撃系統の攻撃にはモンスターのスタミナを奪う効果もあり、こちらは気絶と違って頭以外の部位を攻撃しても効果がある。

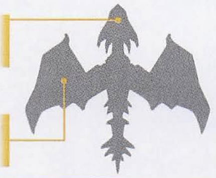
■めまい値の部位に対する影響

モンスターの頭を攻撃

攻撃時に黄色のエフェクトが出ていれば成功している証拠で、めまい値は気絶とスタミナの両方で効果を発揮。気絶状態を狙えるほか、疲れ状態になるまでの時間も早められる。

頭以外の部位を攻撃

めまい値が効果を発揮するのはスタミナのみ。同じ部位を続けて狙う必要はなく、モンスターの体のいずれかに攻撃を当てれば一定量のスタミナを奪い、疲れ状態にできる。



モンスターの気絶の仕組み

めまい値は打撃系統の攻撃の大半に備わっており、モンスターの頭に攻撃を当てるとめまい値が蓄積されていく。そのめまい値が一定値まで溜まると、モンスターが気絶状態になる。モンスターに蓄積されためまい値は、時間の経過で徐々に減少していくので、気絶状態にするには立て続けに攻撃を当て、蓄積されためまい値が減少する前に一気に一定値まで溜める必要がある。なお、麻痺や毒といった状態異常やスタミナを奪うときも基本的にこの仕組みと同じとなる。

攻撃アクション　縦振りからの連係と溜め攻撃の使い方を覚えよう

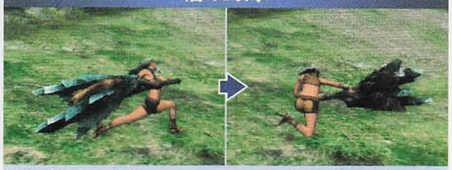
ハンマーは、攻撃を当てたあとに溜めに移行できたり、溜め状態から豊富な攻撃を繰り出せたりするが、基本的に下の4つの攻撃を使い分ければ十分に立ち回れる。なお、溜めを入力して構えるまでと、溜め攻撃を繰り出している最中はスーパーアーマーの効果が得られ、溜め中は風圧無効の効果が備わっていることも覚えておこう。

縦振り→縦振り連打→アッパー



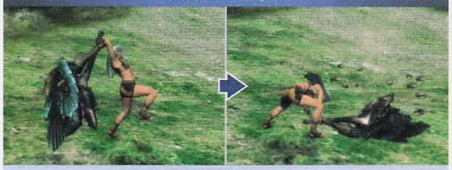
攻撃の発生が少し遅い縦振りからつなげられる連係。主に気絶状態や麻痺状態など、モンスターを足止めしたときに叩き込んでいく。アッパーを決めたあとに溜めや回転回避を出さずに同じ連係を繰り出せば、特定の部位を攻撃し続けられる。

溜めI攻撃



攻撃力はやや低めだが攻撃の発生が比較的早く、攻撃範囲も横に広くて当てやすい。溜め攻撃なので溜めの動作を挟まないと出せないものの、モンスターに蓄積させためまい値を減少させないためにとっさに当てる攻撃として役に立つ。

溜めIII攻撃



ハンマーを大きく振りかぶって地面に叩きつける。攻撃判定は振り上げたときと叩きつけたときの2回あり、後者のみめまい値が備わっており、攻撃力も高い。叩きつけの部分をうまく当てて、攻撃後は回転回避でキャンセルして隙をなくそう。

回転攻撃I



回転攻撃を繰り出したあとに追加入力をすると回転攻撃Iを出せる。攻撃が終わるまでスーパーアーマーの効果を得られるうえ、仲間を吹き飛ばすこともないので、仲間と同じ立ち位置からモンスターを攻撃するときに活躍する攻撃だ。

スキル考察　攻撃面を強化するスキルを優先して与えるダメージを上げる

ハンマーは大型モンスターを気絶状態にしやすいぶん、ほかの武器より手数が少なめ。そこで、防御面を強化するスキルは「回避性能+」か「耳栓(高級耳栓)」のどちらかにとどめておき、なるべく攻撃面を強化するスキルを発動させてダメージを上げるのがオススメだ。ハンマーは一撃離脱の立ち回りになるので、防御面を強化するスキルを発動させなくても十分に立ち回れる。攻撃面を強化するスキルのなかでは、スキル「斬れ味レベル+1」が優秀。また、スキル「抜刀術【技】」は、頻繁に納刀する必要はあるが、使いこなせばかなり強力だ。立ち回りを強化できるスキル「集中」や「ランナー」は、スタミナに影響するので好みで発動させよう。



▲スキル「ランナー」は、スタミナの減少速度が遅くなるので、ハンマーの扱いに慣れるまでは非常に便利なスキルだ。

■オススメのシリーズ防具と主なスキル系統

シリーズ防具	スキル系統
心眼のピアス	剣術
ディアブロG	抜刀会心
ドーベル	抜刀会心、スタミナ
バギィG	溜め短縮
バンギスG	匠、攻撃
ベリオG	回避性能
ヘリオス(セレネ)G	匠、聴覚保護
ボロスG	攻撃、スタミナ

■ランスと相性がいいスキル

スキル	スキルポイント	スキルを発動させたときの利点
回避性能+	回避性能+10、+15	回転回避の出始めの無敵時間が長くなる。モンスターが広範囲に発する咆哮や素早い攻撃を繰り出してきたときに、とっさにかわしやすくなる。
斬れ味レベル+1	匠+15	武器の斬れ味ゲージを伸ばす効果がある。斬れ味の色が1段階上がればダメージが上昇し、討伐or捕獲するまでの時間を短縮できる。
攻撃力UP	攻撃+10、+15、+20	武器の攻撃力を上昇させる。優先度は低めだが、ほかのスキルを発動させるついでにスキルポイントを伸ばせるなら発動させておきたい。
集中	溜め短縮+10	溜め段階が上がるまでの時間が短くなる。溜めIII攻撃を通常よりも早く出せるのが利点となるが、溜めII攻撃のタイミングは合わせにくくなる。
心眼	剣術+10	攻撃が弾かれなくなる効果がある。頭の肉質が硬いモンスターに対して、普段は弾かれやすい縦振りや溜めI攻撃などで攻撃しやすくなる。
抜刀術【技】	抜刀会心+10	武器出し攻撃と納刀状態から溜めに移行したときの溜め攻撃が必ずクリティカルになる。特に攻撃力が高い溜めIII攻撃への恩恵が大きい。
耳栓、高級耳栓	聴覚保護+10、+15	咆哮を無効化でき、攻撃チャンスが増える。スキル「高級耳栓」が必要なモンスターは、イビルジョー、ギギネブラ、ディアブロスなど。
ランナー	スタミナ+10	ダッシュ中と溜め中のスタミナの減少速度が約半分になる。溜め状態を長く維持できるので、溜め攻撃を繰り出すタイミングを計りやすい。

オススメの武器　まずは2つの武器を目指そう

ハンマーでオススメの武器は、火竜砕フラカン剛とカオスラッシュ剛。どちらも貴重な素材に見合う性能なので作っておいて損はない。特にカオスラッシュ剛は、攻撃力がかなり高く、斬れ味も優秀。龍属性があまり効かないモンスターでもほかのハンマーより大ダメージを与えることもある。もちろん、モンスターの弱点の属性に合わせたハンマーも有効な武器の1つとなる。

麻痺属性が備わっているアルアロタスは、ダメージを与えるというよりもモンスターを足止めすることに特化したハンマーで、主に協力プレイで活躍する。扱うときは、麻痺状態と気絶状態のどちらを狙うかをあらかじめ決めておき、それに合わせて立ち回りを変えていきたい。麻痺状態にしたい場合は、回転攻撃を積極的に狙い、回転部分の攻撃で麻痺のエフェクトが発生したら回転攻撃II、発動しなかったら回転攻撃Iを繰り出すといい。回転部分の攻撃は、最初に当たったときにエフェクトが出ると最後まで発生し続け、最初に出ないと途中では発生しないためだ。一方、気絶状態を狙う場合は、P.96の「モンスター別基本の立ち回り」を実践していこう。



▲カオスラッシュ剛は、スキル「斬れ味レベル+1」との相性が抜群。斬れ味ゲージが紫になる数少ない武器の1つ。

■オススメの武器の性能と生産・強化方法

火竜砕フラカン剛

攻撃力	属性	会心率	スロット
884	火520	0%	2

生産・強化方法と必要素材

武器	必要素材
フリントボウク	彩鳥の羽根×3、火打石×1、竜骨【中】×5
▼フリントペッコ	極彩色の羽根×2、火打石×3、火炎袋×1
▼レッドビート	火竜の甲殻×8、火竜の骨髄×2、紅蓮石×3
▼レッドビート改	火竜の上鱗×5、爆炎袋×2、雌火竜の逆鱗×2
▼火竜砕フラカン剛	火竜の堅殻×5、爆炎袋×3、火竜の紅玉×1

カオスラッシュ剛

攻撃力	属性	会心率	スロット
1040	龍150	5%	1

生産・強化方法と必要素材

武器	必要素材
混沌の鎚	恐暴竜の大牙×6、恐暴竜の鉤爪×3、恐暴竜の黒皮×4
▼カオスラッシュ剛	覇王の証×3、恐暴竜の大牙×8、恐暴竜の宝玉×1

アルアロタス

攻撃力	属性	会心率	スロット
832	麻痺230	15%	―

生産・強化方法と必要素材

武器	必要素材
フリントボウク	彩鳥の羽根×3、火打石×1、竜骨【中】×5
▼ナァムバド	彩鳥の羽根×8、灯魚竜の棘×1、提灯球×1
▼パラコラァラ	極彩色の羽根×3、麻痺袋×3、マレコガネ×5
▼アルアロタス	彩鳥の翼×6、灯魚竜の上棘×3、高級提灯球×2

大型モンスターのスタミナの仕組み

大型モンスターにはスタミナがあり、特定の攻撃を繰り出すごとに少しずつ減少していく。スタミナが少なくなると、捕食や食事を行ってスタミナを回復することがあり、回復をしないでスタミナがなくなると疲れ状態になる。疲れ状態になると口からヨダレを垂らし続けるようになり、通常の状態に戻るまで一定時間続く。また、この間はいくらダメージを与えても怒り状態にならない。ちなみに疲れ状態が終わったあとは、大型モンスターのスタミナは満タンまで回復する。

狩猟の実践 溜め状態で立ち回って溜め攻撃を狙おう

ハンマーの基本の立ち回りは、まずモンスターとの間合いを保ち、溜め状態で様子を見る。溜め中に攻撃チャンスが訪れないときは、スタミナがなくなる前に早めに回転回避でキャンセルし、スタミナが回復したあとに再び溜めて攻撃チャンスを待つこと。そして攻撃をかわしたあとの隙や振り向きなど、攻撃チャンスがきたら溜め攻撃を当てよう。攻撃を繰り出したあとは回転回避で隙をキャンセルし、再び溜め状態になっておくといい。攻撃を当てたときにモンスターがひるんだ場合は、すぐに近づいて追撃していこう。この流れを軸にして立ち回り、モンスターに大きな隙ができたときは、弱点の部位に縦振りからの連係を決めよう。


▲溜めⅢ攻撃を当てるときは、モンスターの動きを予測して早めに繰り出しておこう。

■ハンマーの基本的な立ち回りの流れ

①溜め状態のまま移動
②モンスターの隙に溜め攻撃を当てる
③回転回避で攻撃の隙をキャンセル
(①に戻る)

水中ではまめに納刀してダッシュで近づく

水中では、溜め中の移動だとモンスターとの間合いを調整しにくい。そこで、普段は納刀してダッシュで移動するようにし、十分に近づいてから溜め始めると立ち回りやすくなる。また、ラギアクルスとロアルドロスは、ハンターが水面近くにいるとモンスターも水面から頭を出すような位置どりをするので、頭を狙いやすくなる。　水中で狩猟しにくい場合は、この狩猟方法を試してみよう。

協力プレイでは仲間を吹き飛ばさない攻撃を活用する

協力プレイでも基本的な立ち回りは変わらないが、溜めⅢ攻撃と縦振りからの連係を狙うときは仲間の位置を把握しておく必要がある。溜めⅢ攻撃を狙うときは、近くに仲間がいるならハンターの位置や向きを調整して仲間に攻撃が当たらないように出したり、いったん溜め状態をキャンセルして溜めⅠ攻撃に切り替えたりするなどのとっさの判断が重要だ。また、縦振りからの連係を狙えるときに仲間と同じ立ち位置だった場合は、縦振り連打から溜めⅠ攻撃に切り替えたり、回転攻撃Ⅰで代用したりしていこう。


▲仲間を吹き飛ばす溜め攻撃を狙うときは、周囲に仲間がいないことを確認して出そう。

■仲間を吹き飛ばさない主な攻撃

縦振り、縦振り連打、溜めⅠ攻撃、回転攻撃Ⅰ

モンスター別基本の立ち回り 各モンスターを気絶状態にする方法を伝授

各モンスターの立ち回りでは、ハンマーの特性であるモンスターを気絶状態にするための頭の狙い方を解説していく。

立ち回りのポイントとなるのは、頭以外の部位への攻撃は控えて、溜め状態で頭を攻撃するチャンスを待つこと。攻撃頻度は低くなってしまうが、しっかりと頭を攻撃できれば、大ダメージを与えられるうえに気絶まで狙える。特に協力プレイでは、気絶状態にさせると仲間が安全に攻撃でき、狩猟時間の短縮にもつながる。なお、気絶を狙いにくいディアブロス、気絶状態にはならないジエン・モーランとナバルデウスについては狩猟しやすい立ち回りを解説している。

気絶を狙うのは狩猟方法の1つではあるが、難しければ気絶を狙わずに狩猟してもいい。その場合は頭への攻撃にこだわらず、基本の立ち回りを実践して確実に攻撃を当てていこう。攻撃チャンスが増え、スタミナを奪いやすくなるという利点があるので、慣れるまではこの立ち回りのほうが狩猟しやすいだろう。

なお、各モンスターの「有効な部位」と「有効な属性」は、左から順にダメージを与えやすいものを記載しており、「オススメの武器」は、ダメージを与えやすいものをピックアップしている。

アグナコトル

有効な部位	頭、胴、胸／背ビレ（肉質が硬いとき）
有効な属性	水属性（頭、胸）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

溜めⅢ攻撃を当てたあとに溜めⅡ攻撃の追撃を狙おう

熱線や振り向きの終わり際に溜めⅢ攻撃で頭を狙っていくといい。溜めⅢ攻撃後は、アグナコトルの右半身側に回転回避で移動しておけば、次の攻撃をかわしやすくなる。その際、うまく2段かみつきをかわせたら、溜めⅢ攻撃でアグナコトルがひるんだりしたら、溜めⅡ攻撃でさらに頭を狙っていこう。なお、アグナコトルが地中に潜ったときは、すぐに溜め状態を回転回避でキャンセルして納刀し、ダッシュして攻撃をかわすこと。


▲落とし穴や音爆弾を使って足止めすれば頭を狙いやすくなる。下がった頭に近づき、縦振りからの連係を決めていこう。

イビルジョー

有効な部位	頭／胸、頭（怒り状態）
有効な属性	胸
オススメの武器	カオスラッシュ剛

イビルジョーの状態によって立ち回りを変えよう

通常状態と怒り状態のときは、尻尾攻撃や岩飛ばしの隙、下がりながらの振り向きなどに合わせて頭に溜めⅡ攻撃か溜めⅢ攻撃を当てていこう。ただし、怒り状態のときは振り向きながらかみつき攻撃を繰り出してくることがあるので間合いには注意。疲れ状態のときは、背後に回り込んで振り向きながら繰り出すかみつき攻撃に狙いを絞り、ギリギリでかわして溜めⅢ攻撃を狙おう。攻撃した際にひるんだときは、溜めⅡ攻撃で追撃できる。


▲尻尾攻撃は、2回目の攻撃後の頭の位置まで回り込んでおき、攻撃が終わる前の横を向いているタイミングを狙っていこう。

ウラガンキン

有効な部位	腹、脚、腕
有効な属性	水属性、龍属性（頭、腹、尻尾先端）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

あらゆる攻撃の隙に溜めⅢ攻撃を当てて気絶を狙おう

連続顎スタンプ、強顎スタンプ、尻尾振り回し攻撃、睡眠ガス、火炎ガスなどをかわしたあとに溜めⅢ攻撃を頭に決めていこう。睡眠ガスと火炎ガスは、溜めⅢ攻撃を当てたあとにまだ攻撃する余裕があるので、そこから溜めⅠ攻撃で追撃してくといい。攻撃は弾かれてしまうが、しばらく安全なので弾かれても攻撃を出し続けよう。なお、溜めⅢ攻撃でひるむときもあるが、3段階まで溜める時間はないので無理に追撃する必要はない。


▲気絶状態から復帰したあとは、必ず咆哮を発して地面に顎を2回叩きつける攻撃を繰り出すので、溜めⅢ攻撃を当てよう。

ギギネブラ

有効な部位	頭、腹、後脚
有効な属性	火属性（頭、腹、尻尾）
オススメの武器	火竜砕フラカン剛、カオスラッシュ剛

溜め攻撃を使い分けて各攻撃の隙に頭を攻撃しよう

動きが素早く溜めⅢ攻撃を当てるチャンスがあまりないので、普段はジャンプ移動をかわしたあとや振り向きのタイミングに合わせて、溜めⅠ攻撃と溜めⅡ攻撃を使い分けて頭を狙うのが基本となる。溜めⅢ攻撃で頭を狙えるのは、毒ガス噴出、叩きつけ、産卵を繰り出してきたとき。これらは動作が長いので、溜め状態でギギネブラの前方に回り込んで当てていこう。また、攻撃を当ててひるんだときは溜めⅠ攻撃で確実に追撃していきたい。


▲やっかいな伸縮かみつきは、首を振り回すタイミングに合わせて交差するように回転回避を繰り出し、無敵時間でかわそう。

クルペッコ

有効な部位	頭、脚、胴、胸
有効な属性	氷属性、水属性（頭、翼）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

空中に飛んだときに溜め攻撃で頭を攻撃しよう

クルペッコは、頭の位置が高いので気絶を狙いにくい。振り向きが終わるタイミングで胴を攻撃するつもりで縦振りを繰り出せば、頭に攻撃を当てられることがある。頭を狙う最大のチャンスは、クルペッコが空中に飛んだとき。飛んでいる間と着地時は頭が下がるので、溜めの段階に合わせていずれかの溜め攻撃を当てていこう。うまくひるませて地上に落下させることができたら、縦振りからの連係で一気に大ダメージを与えられる。


▲バックジャンプは空中に飛ぶ合図。溜め状態で風圧を無効化しながら近づき、滞空可燃液ブレスや着地を待ってから攻撃しよう。

ジエン・モーラン

有効な部位	口、背ビレ、腹
有効な属性	氷属性、龍属性（口、腹、背ビレ）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

バリスタと大砲を使いつつ、エリア別で攻撃する部位を変えよう

エリア1では、バリスタや大砲を撃ち、背中に乗れるときは2カ所の部位破壊を達成するまで背ビレを攻撃しよう。背ビレに対しては、縦振りからの連係を狙っていくといい。エリア2では、ジエン・モーランがある程度撃龍船に近づくまではバリスタを撃とう。その後はダッシュで近づき、腕の内側に入り込んで腹を攻撃していきたい。普段は溜めⅢ攻撃を狙い、ジエン・モーランが止まっているときは縦振りからの連係を決めよう。


▲弱点の背ビレ（色の違う部分）の部位破壊を達成すると穴が開いて、左半身と右半身の背中を行き来できるようになる。

モンスターをひるませる仕組み モンスターを攻撃すると、攻撃した部位に対してダメージを与えられる。各部位に一定のダメージを与えると、その部位に応じてひるませることができる（脚にダメージを与えた場合ならダウンするなど）。一度ひるませたあとも再び一定のダメージを与えれば何回でもひるませることができる仕組みだ。なお、部位へのダメージは部位破壊にも影響する。ほとんどの場合、部位破壊が可能な部位を攻撃して1～3回ほどモンスターをひるませれば、部位破壊を達成できる。

チャナガブル

有効な部位	提灯、頭、腹
有効な属性	雷属性（背中、提灯）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

振り向きに溜めⅢ攻撃を合わせ、回転回避で側面に回り込もう

全体的に攻撃の隙が小さいので、地上、水中ともに振り向きに合わせて溜めⅢ攻撃で頭を狙うといい。攻撃を当てるときは振り向き後のチャナガブルの向きに対して斜めに繰り出すようにし、すぐに回り込みやすいほうの側面に回転回避を出そう。また、溜めⅢ攻撃を当てると攻撃がかわせないようなときは、溜めⅢ攻撃になる前に溜めⅠ攻撃や溜めⅡ攻撃を当てること。なお、頭を攻撃してひるんだときは、溜めⅠ攻撃で追撃しよう。



▲水中では、水底に潜ったあとの攻撃はどれも隙が大きい。溜め状態で攻撃をかわし、攻撃の終わり際に溜めⅢ攻撃を当てよう。

ディアブロス

有効な部位	腹、首
有効な属性	氷属性（頭、背中&翼、尻尾先端）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

気絶を狙うよりもダメージを与えることを優先しよう

頭を攻撃してもあまりダメージを与えられないので、気絶を狙うよりもダメージが通りやすい腹や脚を狙ってスタミナを奪うことに集中したほうが狩猟しやすい。普段はディアブロスの振り向きに合わせて脚に溜め攻撃を当てていこう。脚の攻撃判定をスーパーアーマーで対処するのがポイントだ。威嚇を始めたら大ダメージを与えるチャンス。溜め状態を回転回避でキャンセルし、背後に回り込んで腹に縦振りからの連係を決めよう。



▲地中から急襲と突進から突き上げのあとは隙がある。溜めながら近づいて尻尾の付け根のあたりに溜めⅡ攻撃を決めよう。

ドスジャギィ&ドスバギィ

有効な部位	頭
有効な属性	火属性（頭）
オススメの武器	火竜砕フラカン剛

素早く攻撃できる溜めⅠ攻撃を主力にして各攻撃の隙を突こう

動きが素早く、攻撃の隙も小さいドスジャギィとドスバギィを気絶状態にするには、旋回かみつきや回転尻尾攻撃をかわしたあとなど、わずかな隙に溜めⅠ攻撃を当てていく方法がオススメだ。その際、溜めが2段階になりそうなら、スーパーアーマーを利用して強引に頭を狙うか、いったん回転回避でキャンセルして再び溜め始めるといった立ち回りをすると狙いやすくなる。うまく気絶状態にできたら頭に縦振りからの連係を決めよう。



▲溜めⅢ攻撃を主力にしてダメージを与えるのも手。この立ち回りは周囲の小型モンスターをまとめて倒しやすいのが利点だ。

ナバルデウス

有効な部位	胸、ヒゲ、角
有効な属性	龍属性（角、腹、頭）／雷属性（角、尻尾、頭、前脚）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

溜めⅠ攻撃と溜めⅡ攻撃からの連係を軸にダメージを与えよう

ナバルデウスに対しては強力な溜めⅢ攻撃が当てにくいので、わずかに前進する溜めⅠ攻撃や溜めⅡ攻撃を起点にして連係を狙っていこう。基本はヒゲや胸、背中に連係を決めていき、攻撃が当たらなくなりそうになったらすぐに回転回避で位置を調整し、再び同じ連係を狙っていくといい。ナバルデウスがしばらく立ち止まっているなら、縦振り連打後のアッパーを溜めでキャンセルし、溜めⅠ攻撃につなぐ連係を何回か決めよう。



▲斬れ味が青以下で腹を攻撃すると弾かれてしまう。ヒゲや胸を攻撃しにくいときは、ナバルデウスの上側に回り込もう。

ベリオロス

有効な部位	頭、尻尾
有効な属性	火属性（頭）、雷属性（頭、棘）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

振り向きの1段階目に合わせて溜め攻撃を繰り出そう

ハンターを通過して背後を見せる攻撃が多いので、かわしてから振り向きに合わせて溜め攻撃を狙っていこう。その際、1段階と2段階の振り向きを使い分けてくる点に注意。ベリオロスが背後を見せたら、側面まで深く踏み込んで1段階目の振り向きに合わせて攻撃を繰り出していくといい。なお、尻尾攻撃や氷ブレスは隙が大きく頭を狙いやすい。うまくかわせたときは、ベリオロスの正面に回り込んで縦振りや溜めⅠ攻撃を決めよう。



▲ベリオロスが空中に飛んだらすぐに納刀しよう。氷ブレスを繰り出してきたら、ダッシュで追いかければ頭を攻撃できる。

ボルボロス

有効な部位	腕、胴
有効な属性	火属性（頭:泥まとい時）、水属性（頭）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

狙いを3つの攻撃に絞り、頭に溜めⅡ攻撃を当てる

ボルボロスは頭がかなり高い位置にあり、普段はほとんど下げることがないので気絶を狙うのが難しい。頭を攻撃できるチャンスは、回転尻尾攻撃の最中、旋回かみつき後、旋回振り向きの最中など。これらの隙に合わせて高い位置まで攻撃が届く溜めⅡ攻撃をうまく当てていこう。頭を狙いにくい場合は、落とし穴にはめるか、ボルボロスが疲れ状態になるのを待って威嚇中に縦振りからの連係を決めてダメージを与えるのがオススメだ。



▲旋回振り向きの隙を狙うときは、事前に大きく踏み込んでおき、ボルボロスが後方に下がり切る前に溜めⅡ攻撃を当てよう。

ラギアクルス

有効な部位	頭、胸、背中
有効な属性	火属性（背中、胸）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

地上、水中ともに振り向きに溜めⅢ攻撃を狙っていこう

水中では、ラギアクルスに近づきすぎないように立ち回り、振り向きに溜めⅢ攻撃を合わせていこう。そのほか、水中突進や雷ブレスを繰り出したときも頭を狙うチャンスとなる。頭を攻撃してひるんだら、溜めⅠ攻撃で追撃しておこう。地上では、振り向きには溜めⅢ攻撃を合わせ、地上2段かみつき、回転2段攻撃、叩きつけといった攻撃の隙には溜めⅡ攻撃を合わせると頭を攻撃しやすい。ひるんだあとは、溜めⅡ攻撃で追撃しよう。



▲水中で気絶したときは激しく体を動かすので攻撃を当てにくいが、真正面に回り込めば縦振りからの連係を当てやすい。

リオレイア

有効な部位	頭、腹
有効な属性	龍属性（頭、背中、尻尾）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

4つの攻撃の隙に溜め攻撃を合わせ、溜めⅠ攻撃で追撃

炎ブレスやサマーソルト尻尾攻撃（空中も含む）の着地の隙に溜めⅢ攻撃を頭に当てるのが気絶を狙う立ち回りの基本。ほかにも回転尻尾攻撃は、離れてかわしたあとにすぐ溜めておけば、回転が終わった瞬間に攻撃できる。拘束攻撃は、溜め状態でリオレイアから離れるように後退してかわせば着地の隙を狙える。溜めの段階に合わせて溜め攻撃を使い分けるのがポイントだ。なお、攻撃を当てたときにひるんだら溜めⅠ攻撃で追撃できる。



▲振り向きに溜めⅢ攻撃を合わせるのも手。早めに出してすぐに回転回避で離れれば、猛ダッシュを出されてもかわせる。

リオレウス

有効な部位	頭
有効な属性	龍属性（頭、背中、尻尾）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

地上にいるときに、あらゆる隙に溜め攻撃を当てていく

空中に飛ばれると攻撃チャンスが激減してしまうので、地上にいるときに一気に気絶させたい。猛ダッシュかみつき、炎ブレス、回転尻尾攻撃、拘束攻撃などの隙を逃さず、溜め攻撃を使い分けて頭を攻撃しよう。また、振り向きに積極的に溜めⅢ攻撃を当てるのもありだ。これらの隙に攻撃を当ててひるんだら、溜めⅠ攻撃で追撃しよう。空中にいるときは、閃光玉を投げて地上に叩き落とし、めまい中に縦振りからの連係を頭に決めよう。



▲空中にいるときは、脚に溜めⅡ攻撃を当てられる。かなり難しいが、タイミングが合えば頭を攻撃することも可能だ。

ロアルドロス

有効な部位	頭、尻尾
有効な属性	火属性（タテガミ、腹）
オススメの武器	カオスラッシュ剛

溜めⅢ攻撃で振り向きを狙い、地上と水中で追撃を使い分ける

振り向きに溜めⅢ攻撃を合わせるのが基本となる。地上では、地上転がり攻撃、地上回転2段攻撃、水弾ブレスなどの隙も狙い目。これらの攻撃チャンスに3段階まで溜められないときは、溜めⅡ攻撃や縦振りで攻撃しよう。なお、ひるんだときの追撃は、溜め攻撃よりも縦振りを使ったほうが当てやすい。水中では、水中突進、水中回転かみつき、水弾ブレスの隙に頭を狙うことが可能。ひるんだときは、溜めⅠ攻撃で追撃しよう。



▲振り向いたときに、溜めⅢ攻撃のかわりに縦振りからの連係を狙うのもいい。攻撃の途中でひるめば最後まで当てられる。

ただいま絶賛プレイ中!!

個人的に集めるのに苦労した素材は「竜玉」と「爆鎚竜の紅玉」の2つ。全武器を作っていたら、この2つが圧倒的に足りなくなったんです。それで、最終的に集めたクエストは、街のLV★6「火山炎上」。ウラガンキンは頭と尻尾を部位破壊して捕獲し、アグナコトルは頭と背ビレを部位破壊して捕獲していたら、比較的効率よく集められました。竜玉だけならLV★6「ディアブロス2頭の狩猟」とかLV★5「アグナコトルの捕獲」で集めてもよさそうですね。 **（コジ／プレイ時間：727時間）**



狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

しょせんは「狩られ」道なのだ、だからこそ！

いやぁ、おもしろいなぁ、「本日もただいま！　逆鱗日和」。特に176ページからはじまるレポート記事は、何度も読み返してしまいました。このおもしろさは、きちんとした取材に基づき、その過程で大塚さん自身が「感じた事実」をちゃんと書かれているからこそのものです。言ってしまえば適当にプレイして「うわぁ！　モンハンっておもしろーい！」　とかですね、手前勝手に書き連ねている僕とは大きな違いだと感じることしきりなのですが、結局、今回のこの「狩られ道亜種」も、そんなもんですいませんorz

僕、「MHP 2nd G」でセカンドキャラをはじめました。

えぇー！　今さらかよー！　という激しいツッコミが聞こえた気がしました。そりゃそうでしょう。セカンドキャラを作るか否かが話題になったのは「MHP 2nd G」発売前のことです。「2nd」からセーブデータを引き継ぐかどうかというところで、ハンターさんたちの間で議論になりました。つまりは、今からもう2年も前の話です。話ですが、はじめます。プレイ時間が1000時間を超えたこと、それから前回書かせていただいたように、大塚さんとお話させていただいたことが、いいきっかけになりました。今さらのセカンドキャラって、一種の縛りプレイじゃん？　とも思わなくもなかったのですが、そんなことは決してございません。

なぜなら、今もって僕は「モンハン」がヘタクソだからです。

「そんなことないですよ、倉西さん、けっこううまいですよ」なんて言ってくださる方もいらっしゃいますが、本当のことを言ってくださるのは辻本さんだけです。

「倉西さんの腕前は、よう知ってるわ、ぶっちゃけ、ヘタやんねぇ」。

そんなこと知ってるよ、僕も。

これは純粋に、この未熟すぎる腕前を深く深く反省し、「MHP 2nd G」ではセカンドキャラを作り、「MH3(tri-)」ではスラッシュアックスをやり直すことにしました。今度こそ、今度こそ、少しはマシなハンターさんになりたい！　そしてこのセカンドキャラでのプレイとスラッシュアックス修行を書いて書いて「狩られ道3(san)」を出します（これは大ウソ）。

「俺さ、セカンドキャラ、はじめたんだよ」。

「あぁ、なんかブログに書いてましたね」。

とある発表会で、たまたま隣に座った男塾先輩に話しかけまして、まぁ、いつもの無愛想すぎる生返事を、男塾先輩が返してきやがりました。ヤツとのつきあいももうずいぶん長くなりましたから、そんなことは一切気にも留めません。

「しかもね、今回は女性キャラにしてみたんだよね！」。

「マジっすか」。

興味もないくせに答える男塾先輩。そして、僕もそんなことはまったく意に介さずに続けました。

「うん、前回、男性だったからさ、今回は女性。名前はね、karareco」。

「最悪じゃないっすか」。

無愛想にもほどがある先輩の表情、顔面、その右半分が大きく歪みました。それは驚きの表現ではありませんでした。たとえば爬虫類が苦手な人がトカゲかヘビを見た時のような、あきらかな嫌悪感が伝わってきました。知らない人が見たら怒ってるとしか思えないような、そんなふてくされた感じで男塾先輩はゆっくりとポケットからiPhoneを取り出し、僕との会話を一方的に打ち切り、ツイッターかなんかをチェックしはじめました。ほんっと態度悪いよな、おまえ、俺の話を少しは聞きなさいよ、聞いてくれないなら書くぞ！　よし！　書こう！

「ほんっと、倉西さん、自分好きですよね。だって、「モンハン」のキャラはSEIICHIだし、他のゲームでもたいていキャラは「せいいち」とかじゃないですか」。

「うん、当然じゃん。だってさ、画面の中でがんばってるアイツは、俺自身なんだからさ！」。

これは飲み屋なんかで何度も何度もくり返されたというか、最近もくり返している野村＠電撃ゲームス副編集長との会話です。野村が言うにはですね、ゲームをプレイする大きな楽しみの1つが想像することである、と。リアルな自分は男だとしたら、女性キャラを選ぶというのは現実とは異なることを想像して楽しみたいからだというんですね。　もちろん名前もNOMURAとかつけたりはしないわけです。なんか……なんだっけな……ヤツのキャラクターネーミングにもヤツ特有の決まりがあったような気がしますが、まぁ、そんなことはどうでもいいでしょう。いろいろと想像しながらゲームを楽しみたいという野村的な見地に立てば、僕、倉西誠一が、キャラクターにSEIICHIなんて名前をつけることはあり得ないことなのだそうです。

そう言われてみると、確かに僕は想像力に欠けているかもしれません。今回だって、いろいろと野村が言うような「想像」をしたくて女性キャラにしたわけではまったくもってありません。ただ単にファーストキャラが男性だったから女性にしたまでのことです。女性キャラなのでボイスが当然違うわけですが、結局のところ、kararecoも僕なのですから（言い切っていった！）。

ただ、一点だけ、僕個人にとって前回スタート時点（「2nd」まで遡ります）と大きく違うのは、「狩られ道」という本を出させていただいたということです。まさかあんな本を、まさか2冊も出すとは思っていませんでしたから！（ありがとうございますありがとうございます）　そのブランドといいますか、多くのハンターさんたちと共有させていただける個人的な思い出を大切にしたい点……
そう思って名づけました、karareco。

てなわけでございまして！　本当にはじめています、セカンドキャラ。そしてそれが女性であり、彼女の名前がkararecoであることも事実です。小学生以下のネーミングであることもよくわかっていますし、幼稚園児だって、そんな名前はつけないだろうということも承知しています。それでも、僕はそんな名前にしてしまいました。ルックス的には、以前、いっしょに狩猟笛バンドを組んでいたダイックさんのキャラに近くなってしまいましたが、それは偶然ですというかそうなっちゃう気持ちはわかったw

でも……karareco……か、ら、れ、こ。

声に出して読むととてもかわいくないので、あんまり人には言わないようにしようと思いました、今。そして、彼女≒僕には、もう1つの重大な秘密、チャレンジがあるわけですが、それはまた別の機会にでも……。
（201002072153）

CHECK!

ケータイだけの公式ファンサイト！
モンハン部への御入会は無料です！

ケータイのみで展開中の公式ファンサイト、それがモンハン部！　吉本の芸人ハンターさんたちの大活躍（？）が動画で楽しめる「オレたちモンハン部」やオリジナルコミックといったコンテンツの他、様々なイベント企画への申し込みもモンハン部員限定で行われてたり！　御入会は左のQRコードで！

電撃モンハン組合

・狩られ道豪黒毛
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

・かしまし狩られ道
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3（トライ）』のレポートを近日公開！

・狩られ道ツアー
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。つくづくネーミングセンスって大事だなと思いました。

・ハンティングカードレビュー
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。開発スタッフとの対戦企画も進行中！

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃のモンスターハンターブログ

発売前にこんなに聞いちゃいました！

3月に発売される「モンスターハンター ハンティングカード」第7弾。その内容についていち早くいろいろと聞いちゃいました！

「モンスターハンター ハンティングカード」第7弾「獄炎の戈」の内容を開発チームにQ&A方式で聞きました！

第6弾のカードでデッキ構築をしている間に、もう来月には第7弾が発売されてしまうという現実！ 第7弾でももちろん新たなシステムが実装されるのだが、今回は発売に先駆けて、注目の内容を開発チームにお聞きしたのでお届けしよう。

Q1 新しいハンターカード「スラッシュアックス」の魅力は？

A とにかく「変形」が魅力です！

とにかく最大の特徴である【変形】ですね。【変形】することで相手から受けた能力が無効になったり、横向きになったハンターカードを縦向きでキャンプに戻すことができたりと、かなり便利です。これを駆使することで、今までとは違った戦略が構築できるのではないでしょうか。また、斧モードと剣モードで、同じハンターの異なるポーズが描かれているので、コレクション要素としても楽しみが増えているかと思います。

●「剣モード」を狩場に出すとき

狩場

変形元の「斧モード」のハンターカード



①コストを支払い「剣モード」をオープン

②「斧モード」のハンターカードを一時的に取り除く

準備ゾーンに伏せておいた「剣モード」をオープンし、狩場の「斧モード」を一時的に場から取り除く！

準備ゾーン

準備ゾーンにある裏向きの「剣モード」のハンターカード



③「剣モード」を狩場へ

「剣モード」を狩り場に出す。このとき「斧モード」が受けていた効果はすべて無効に！

●「剣モード」を手札に戻すとき

キャンプ

キャンプにある「剣モード」のハンターカード



④キャンプにある「剣モード」のハンターカードを手札に戻す

手札

取り除かれていた変形元の「斧モード」のハンターカード



⑤取り除かれていた「斧モード」のハンターカードを必ず縦向きでキャンプに！

「斧モード」から「剣モード」に変形し、狩りを終えたハンターカードは、キャンプではなく、一度手札に戻ることになる。その後、場から取り除かれていた「斧モード」のハンターカードをキャンプに戻すといった流れ。このとき、「斧モード」は必ず縦向きで戻すこと。なお、割り込みのときにも【変形】は可能なので、一度割り込んだ「斧モード」ハンターで次の狩りにも割り込むことが可能なのだ！

Q2 「スラッシュアックス」と組み合わせて有効なカードは？

A 以下のようなカードがあります！

じつは、今回収録されているカードのなかには、「スラッシュアックス」を指定して効果を発動するような能力ではありませんが、以下のようなカードと組み合わせるとおもしろいかもしれませんね。

07-31/75 ブリュンヒルデ



連続して狩りに参加させることも！

「剣モード」は狩りの終了時に手札へ戻るため、同一の狩りフェイズに同じ「剣モード」で狩りに出ることは不可能だが、この能力を使えば、手札に戻した剣モードのカードを再び準備ゾーンに出せる。つまり、連続して【変形】の能力を使うことが可能だ。ただし、ちょっと使いどころは限られそう。

17-66/75 大怪鳥イャンクックを倒せ！



ハンターカードを手札に加えられる！

このカードはクエストカードなので、使いどころはクエストを達成したときのみになるが、この能力で★3か4のハンターカードを2枚まで選んで、手札に加えることができる。それに対応したスラッシュアックスがあれば、非常に使える能力なのだが……。

Q3 ほかに注目のカードは？

A 「とらドラ!」のヤス氏描き下ろしイラストです！

今回も第6弾のキャンペーン用プロモカードに続いて、イラストレーターのヤスさんに描き下ろしていただいたハンターカードが存在します。ヤスさんといえば電撃文庫で大人気の作品「とらドラ!」でおなじみだと思いますので、電撃の読者の皆様には、ぜひゲットしていただきたいです。イラストは今回も美麗なものばかりです！



Q4 【固有技】を持つ古龍ギルドモンスターの使いどころを教えて！

A 活躍の機会が増えてます！

古龍のギルドモンスターカードは、使用する際にあらかじめ準備ゾーンに伏せておいて、狩りフェイズでオープンして狩場に出すカードですが、相手の能力によって準備ゾーンで表向きにされてしまうと、あとは捨てるしかないカードでした。しかし今回、【固有技】のアクティヴ能力を頼ることで、相手に表向きにされたあとも活躍できるカードに。しかも能力を発動後は山札に戻すことができるので、使用するチャンスが増えました。

07-06/75 テオ・テスカトル ※



相手の手札をすべて山札に戻す！

このカードの【固有技】が発動すると、相手の手札をなんとすべて山札に戻して、同じ枚数だけ引き直しをさせることができる。ただしそのためには、★3以上のテオ・テスカトル ※が狩場にいる必要があるので、状況は限られるが、これを表向きにしておくことで、相手への牽制に使えるだろう。

07-08/75 オオナズチ ※



相手の素材置場にあるすべてのカードを捨てる！

オオナズチ ※の【固有技】は、相手の素材置場にあるすべてのカードを捨てるという、これまた相手にとってはかなり手痛いダメージとなる能力を発動することができる。これもテオ・テスカトル ※と同様に、狩場に★3以上のオオナズチ ※がいないと発動することができないので、注意したい。

TOPIC コンビニでも買える！

「モンスターハンター　ハンティングカード」第7弾「獄炎の戈」は、全国のカードショップや玩具店などで購入することができるが、一部のコンビニでも購入することができる！　全国のセブンイレブン、サークルKサンクス、ローソンの店頭で取り扱っているので、近くにカードショップなどがない人は、最寄りのコンビニで購入してみては？　※一部お取り扱いのない店舗もございます。



ブースターパック　獄炎の戈

●3月11日発売予定　●パック（10枚入り）：￥315（税込）/ボックス（15パック入り）：￥4,725（税込）

ただいま絶賛プレイ中!!

第7弾がいよいよ来月発売されます。MH HCプレイヤーとしては、こんなにうれしいことはないのですが、うれしい悲鳴といいますか、ここのところまったくプレイできていないどころか、まだ第6弾のデッキに試行錯誤しています……。第7弾が発売されるころまでにはなんとか新しいデッキを完成させて、それでもって第7弾のカードを見て、また新しいデッキを作ったり……。カードプレイヤーというのは、忙しい生き物なんですね。

（男塾先輩）

やり込み派にお届けする㊙攻略

FALLEN ANGEL SACRED 2
セイクリッド2

開発スタッフが



赤石沢 賢氏
スパイクのプロデュース部に所属。本作を日本向けにローカライズするプロジェクトの仕掛け人。効率よりも、ロマンを求めるプレイを重視。



本間 覚氏
スパイクのプロデュース部に所属。主に能力値やゲームバランスに関する検証やローカライズを担当。数値を重視する論理派のプレイヤー。

『セイクリッド2』の裏の裏まで知るスタッフに直撃インタビュー！ 育成方針や隠し要素など、やり込み派待望の攻略情報をお届け!!

セイクリッド2

発売中（2月10日発売）		¥7,770(税込)		
PS3	ジャンル	RPG(オープンワールドRPG)	ACT	
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:Ascaron Entertainment	育成	
	備考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	協力	
発売中（2月10日発売）		¥7,770(税込)		
Xbox 360	ジャンル	RPG(オープンワールドRPG)	ACT	
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:Ascaron Entertainment	育成	
	備考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	協力	

スタッフ直伝の濃密な攻略情報をお届け!

オープンワールドRPGと称される本作の特徴は、35km²もの広大な世界と自由なキャラクター育成にある。特にキャラクター育成の自由度は高く、6つの種族から主人公を選び、レベルアップ時に得られる能力値ポイントやスキルポイントを割り振る形で自由に成長させることが可能。装備品や特殊な技も強化できるので、好みの育成方針にそって自分だけの最強キャラクターを追求できるのが魅力だ。今回はローカライズを担当した開発スタッフにお話をうかがい、キャラクター育成のアドバイスや、深くやり込む際の指針となる隠し要素について教えていただいた。



◀スロットにアクションを設定することで、A・RPG感覚でプレイできる。

育成のセオリー 最強キャラクターの育成方法と経験値&アイテムの稼ぎ方とは?

――いきなり直球の質問ですが、ズバリ最強キャラクターの育成方法とは？

赤石沢賢氏（以下、赤石沢。敬称略）：最強は人それぞれですし、能力値（用語解説①）の割り振りやメインで使う武器や、CA（用語解説②）の選択しだいでどんな方向性にでも育てられるので、「これが最強」という定義はありません。物理系と魔法系の攻撃（用語解説③）のどちらかを突き詰めてもいいですし、両方を使い分ける形でもクリアできます。逆にいうと不正解もないバランスですから、いろんな種族で何度も遊びながら、自分なりの最強を突き詰めていくのがおもしろい部分なんです。

本間覚氏（以下、本間。敬称略）：ネットなどでは「器用貧乏はアウトで、何かに特化して育てるのがセオリー」という声が大きくて、それも一面では真理なんですが、実際には物理攻撃に特化させすぎると物理攻撃が通じない敵には効率が悪くなるというケースもあります。特化型は最終的な数値としては最強になりますが、それはあくまでとてつもない長時間をかける必要がある点を忘れてはいけないと思います。

赤石沢：最高の難易度のニオブ（用語解説④）をクリアできる人は世界中でもほとんどいない状況ですが、仮にその域まで達した前提で考えると、どんなにレベルを上げても敵の攻撃を数発受けただけでアウトになります。そのため、HPや防御力よりも回避に特化して育成するのがベターとなるんですが……普通に遊ぶ際はHPや防御力を高めたほうが安定感があるんですよ。一概にどちらが最強とは断言しにくいですね。

――次に気になるのは効率のいい経験値やアイテムの稼ぎ方ですが、何かコツは？

本間：1つの結論は、範囲攻撃ができるCAを強化して、敵が群れて出現する場所でガンガン稼ぐことです。本作はゲーム開始時からかなり自由に移動できるので、ある程度レベルが上がったら、メインクエストを気にせずに砂漠を目指すのがオススメです。強敵も多いですが、クワガタ型の敵は倒しやすいわりに経験値がおいしいので。

赤石沢：敵の攻撃の属性や弱点を確認できる機能もあるので、それを踏まえてレリック（装備品の一種）で有利な属性や特殊攻撃への耐性を得て戦うのが効率的です。

本間：経験値と同時にアイテムも稼げますが、レア度が高いユニークアイテム（用語解説⑤）はそう簡単には入手できません。そこでオススメなのが一般スキル「第六感」で、レベル75まで上げてマスターすると「貴重品を見つける確率」が上がる特殊効果を得られます。指輪や武器の特殊効果でもスキルや「貴重品を見つける確率」を底上げできるので、やり込む際にはこれらの効果を利用するのがオススメですね。

赤石沢：ボスやエリートモンスター（用語解説⑥）はたくさんアイテムを落とすので、アイテム稼ぎの際は狙い目です。オンラインでマルチプレイを遊ぶ際などは、ボスだけを倒しまくる通称“ボスマラソン”で稼ぎまくるのもアリだと思います。

各種族の基本的な育成方針

各種族の特徴から導き出された、基本的な育成方針を解説。また、開発スタッフが実際にプレイして見つけ出したオススメの育成法や便利なCAなど、お役立ち情報を紹介する。



幅広い育成が可能な万能型 セラフィム

能力値が総じて高く、物理系、魔法系のどちらの攻撃も得意。CAの種類も豊富なので、どんなタイプにも育成しやすいオールマイティな種族といえる。

特徴
- すべての能力値が平均的に上昇
- 固有防具「翼」を装備可能
- 攻撃、回復、補助と多彩なCAを習得できる

開発スタッフのアドバイス STAFF COMMENT

どんなタイプにでもできる種族の代表格

赤石沢：物理系、魔法系の両方に長けているので、例えば、CA「エネルギーシールド」で防御を固めて、長期の戦闘に耐えられるようにしてみたり、神々の兵器を召喚する特殊なCA「BFG900」で戦ってみたりと、好みに合わせてどんな育成をしていっても失敗しない種族ですね。

本間：体力が高いのでやられにくく、安定感がある戦いが可能です。初めてプレイする方にもオススメできます。



物理系の攻撃が得意 シャドウウォーリア

筋力と体力の能力値が高く、強力な物理系のCAを多数習得できる。力押しで敵と戦うことが可能なので、近接武器を装備して戦士風に育てるのがセオリー。

特徴
- 筋力、体力が上がりやすい
- 筋力が影響する剣やハンマー、斧などの近接武器と相性がいい
- 物理系CAを多数習得できる

開発スタッフのアドバイス STAFF COMMENT

CA「冥界からの召喚」で他力本願プレイも

赤石沢：肉弾戦に特化した戦士として育てるのもいいですが、実は特殊なCAを使った戦い方でも予想以上に活躍できます。姿を消すという特殊なCAによる不意打ちも便利です。

本間：特に冥界の戦士を呼び出して最大4人まで仲間にできるCA「冥界からの召喚」が強力で、ゴールドくらいの難易度までなら、シャドウウォーリア本人が戦闘に参加しなくても、冥界の戦士だけでクリアできる可能性があるほどです。



魔法系CAのエキスパート ハイエルフ

知性が高いので魔法系CAで大ダメージが期待できるが、体力が低く、肉弾戦は苦手。ヒット&アウェイで遠距離から魔法系CAを放つ戦術が基本となる。

特徴
- 知性が上がりやすい
- 筋力、体力が上がりにくい
- 知性が影響する杖と相性がいい
- 魔法系CAを多数習得できる

開発スタッフのアドバイス STAFF COMMENT

CA「シャドウステップ」は規格外の性能

本間：戦闘面の話ではないのですが、近距離をテレポートできるCA「シャドウステップ」がおもしろいです。通常は10分ぐらいかけて回り込まなければならない壁を隔てた向こう側に一瞬で行けてしまうなど、規格外の性能を誇ります。

赤石沢：マルチプレイで、ほかのキャラクターが時間をかけて移動しているなか、自分だけテレポートして先回りできたりすると、かなり優越感にひたれますね（笑）。

ただいま絶賛プレイ中!! 敵との戦闘時間に応じて蓄積していく「生存ボーナス」というものをご存じですか？ 「生存ボーナス」は蓄積すればするほど、すべての能力値が底上げされる効果を持っています。10%ほどでは影響も少ないですが、30～40%まで溜まると顕著に効果が現れ始めます。開発スタッフの検証によると約300時間ほどで最大値に到達するという話です。うかつに倒されて「生存ボーナス」がリセットされないよう、慎重に冒険を続けている毎日です。 **（ワタポン／プレイ時間：100時間）**

明かす『セイクリッド2』の秘密

魅力あふれる隠し要素　やり込み派への挑戦状? レアな武器とクエストが存在

——やり込む際の目標となるレアなアイテムを教えてください。

赤石沢：特定のクエストをクリアした際の報酬として必ず入手できるものもありますが、星3つ以上のレア度が高いアイテムは入手確率が非常に低いので、間違いなく周囲に自慢できます。

本間：あとは特殊なグラフィックの武器ですね。なかでも「光る剣」タイプなどは入手が困難で、海外のユーザー間では高レートでトレードされている逸品です。ランダム生成の武器なので特定の名称はないんですが、とにかく入手方法が難しいんです。その方法の1つは、店で買えるアイテムの質がよくなる一般スキル「交渉」をとにかく上げること。基本的なスキルの上昇に加えて、装備品の特殊効果や鍛冶屋での強化などを利用して「交渉」のスキルを底上げしておくと、ごくまれに店で買えるんです。普通の武器と違って、グラフィック欄が空白で表示されるのがポイントですね。「交渉」のレベルを上げるユーザーは少ないので、そういった意味でも幻の武器なんです。まあ、性能自体は普通の武器と同じなんですけど（笑）。

赤石沢：ちなみに海外版が発売された際、「噂によると存在するらしい」と都市伝説のようにささやかれていた「鉤爪」タイプの武器があるんですが、自分は日本語版で実際に入手できました。これは敵が落とすものなので純粋に確率の問題なんですが、とにかく入手確率が低く設定されていて、ほとんど誰も目にしたことがないという代物なんです。「光る剣」タイプと同様に特定の名称はなく、性能自体も普通なんですが、ゲームに組み込まれていない「格闘」系の武器であることが特徴です。

本間：「格闘」系は開発途中で見送りになった仕様なので、製品版では対応スキルも何もないんですが（苦笑）。

——受注条件が難しい、隠しクエストはあるのでしょうか。

赤石沢：本作を開発した実在メーカーが登場するクエスト「アスカロン再興への道」はノーヒントで隠されたものなので、普通に遊ぶとまず見つからないと思います。

本間：そのクエストの受注場所であるスタジオの近くにある船に乗ると、小島に到着します。その小島にいるタツノオトシゴのようなモンスターから受注できるクエスト「孤独なヒポキャンパス」はかなり切ないので、ついでに見ていただければ幸いです（笑）。ほかにも実在の人気ミュージシャンが登場したり、宇宙人と戦うことになったりと、ユニークなクエストがたくさんありますので、ぜひ世界中を探してみてください。

赤石沢：隠しクエストではありませんが、オークの領域で受注できるクエストは、どれもヘンですね。オークは人間と価値観が違うという設定なので、"客が来たので殴りあおう"とか、"おもてなしのために残飯を用意しなければ"とか（笑）。こういったクエストや設定に関するテキストは、ローカライズする際に力を入れて翻訳した部分ですので、クエストログもしっかり読んでもらえると嬉しいですね。特にシャドウの場合は、ダークな記述が多くて、シニカルで深い味わいがありますよ。

幻の武器① 光る剣



▶装備すると、筒状の柄からエネルギーが出て剣の形に！　実用性はないが、その希少価値から高レートがついている。

幻の武器② 鉤爪



◀存在すること自体が謎という、まさに幻の武器。手につける武器なので目立たないが、ユーザー間での価値は伝説級だ。

用語解説

①能力値：敵に与えるダメージや命中率、属性攻撃に対する耐性など、さまざまなパラメータに影響する6つの能力で、筋力、気力、体力、器用さ、知性、意志力の6種類が存在。筋力は命中値と近接武器（杖、小剣を除く）のダメージに影響。気力はCAのリチャージ時間に影響。体力は最大HPとHPの回復速度にかかわり、器用さは命中値、回避値、小剣や遠距離武器によるダメージに影響する。知性は杖や武器を使わない攻撃のCAのダメージなどに影響する。意志力は敵の魔法とその追加効果に対する耐性の強化につながる。初期数値や能力値の上昇率は種族ごとに異なり、育成の方針や装備する武器を選ぶ際の重要な判断材料となる。

②CA：コンバットアーツの略称で、各種族固有の特殊技を示す。敵や店から入手できるルーンというアイテムを使うことで習得・レベルアップが可能。また、特定のスキル（主に「○○の知識」や「○○の修練」など、CA名が冠されたもの）を上げるとCAの強化ポイントを獲得でき、これを割り振ることで、CAを3段階まで強化できる。なお、本作にはMPの概念がないのでCAは無制限で使えるが、一度使用すると再使用するまでにある程度の時間が必要となる。この時間のことをリチャージ時間と呼び、能力値やスキルなどで、この時間を短縮できる。

③物理系と魔法系の攻撃：物理系は武器を用いた攻撃のことで、主に筋力や器用さが影響。一方の魔法系は武器を使わない攻撃で、主に知性が影響する。厳密にいうと魔法は属性攻撃の一種で、すべての非物理攻撃が魔法属性とは限らないが、本記事では種族ごとの得意分野をわかりやすく示すため、上記の2系統に分けて紹介。

④ニオブ：最上級難易度の名称。選べる難易度は、キャラクターのレベルによって増えていく。ブロンズ、シルバーは初期から、ゴールドはレベル60以上、プラチナはレベル100以上、ニオブはレベル140以上で選択可能となる（特定の難易度をクリアしないと選べないものも存在）。難易度が高いほど敵が強くなるが、レアなアイテムを落としやすくなる。

⑤ユニークアイテム：レア度（星の数で表示）が高く、入手しにくいアイテムのこと。通常のアイテムがランダム生成で名称が決まるのに対し、レア度が高いものは固有の名称となる。ユニークアイテムは星が3つ以上で、漢字やひらがなが交ざった名称であることが多い。

⑥エリートモンスター：まれに出現する、体が金色に光ったモンスターのこと。群れのボスのような存在で、通常のモンスターよりも能力が高く、倒した際に多くのアイテムを落とすのも特徴。画面左上の簡易マップでは、敵のマークが3つ重なった形で表示される。

開発スタッフが選ぶ ユニークなクエストベスト3

500以上の膨大なクエストのなかから、開発スタッフが「これを知らないともったいない」とオススメする3つのクエストをピックアップ。内容がユニークなのはもちろん、クリアするとレアなアイテムがもらえたり、PS3のトロフィーやXbox 360の実績に影響したりすることも。やり込み派に限らず、全プレイヤーに挑戦してほしいクエストばかりだ。



◀ブラインド・ガーディアンの歌が聴けるクエストも！

1位　クエスト名：アスカロン再興への道　受注場所：アスカロン社のスタジオ（ティア・リシア）

本作の開発元アスカロン社のトップから、『セイクリッド3』を作るためにスタッフを集めてほしいと頼まれるクエスト。アスカロン社のスタジオは、ティアドロップ・ハムレットを東へ進み、沼を抜けた先の洞窟にある。ただしスタジオに入るには、ジャングルの東のはずれの洞窟でスイッチを押しておく必要がある。

2位　クエスト名：ブラインド・ガーディアン　受注場所：クリアビュー（ティア・リシア）

実在する人気メタルバンドのブラインド・ガーディアンからの依頼で、モンスターに盗まれた楽器を取り戻すことに。クリア時に彼らの楽器（武器）をもらえるほか、アルバム未収録のオリジナル曲を鑑賞することができる。

3位　クエスト名：ミステリーサークル　受注場所：トウェインブルックの西（ティア・リシア）

復活のモノリス付近の畑にいる女性からの依頼で、UFOの行方を追うクエスト。ゴシップ誌や目撃者の言葉をヒントにして、UFOの潜伏場所を突き止めることに。このクエスト専用のモンスターである宇宙人の姿は必見！

器用さの高さが特徴　ドライアド



高い器用さを生かして、弓などで遠距離から攻撃したり、小剣で敵を迎え撃ったりと、敵との距離に応じて立ち回りを変えていける柔軟さを持つ。

特徴
- 器用さが上がりやすい
- 固有防具「干し首」を装備可能
- 敵を状態異常にするCAを多数習得できる

開発スタッフのアドバイス　STAFF COMMENT

CA「緑の祝福」で防御面を度外視したプレイも可能

赤石沢：一定時間、回復速度を大幅に上げるCA「緑の祝福」が優秀です。敵との戦闘でダメージを受けてもすぐに回復するので、一撃でやられない限りどんな敵にも負けません。

本間：スキルやCAのレベルでリチャージ時間を調節して、効果が切れると同時に再使用できるようにすると、防御面を完全に無視したプレイも可能です。敵を状態異常にするCAを並行して使用すれば、効率よく敵を倒すことができます。

マルチプレイで活躍　テンプルガーディアン



サポートに適したCAを多数習得できるので、マルチプレイで活躍できる。能力値は全体的に低め。そのため、ヒット＆アウェイの戦術が基本となる。

特徴
- すべての能力値が平均的に上昇
- 固有防具「バッテリー」を装備可能
- 左手が銃なので、装備品全般を装備できない

開発スタッフのアドバイス　STAFF COMMENT

耐性の低下と属性攻撃の合わせ技が◎

本間：広範囲の敵の耐性を下げるとともに、属性ダメージを与えるCA「ボルケーノ」は、左手の銃から炎を放射するCA「フレイムスロウ」との相性が抜群です。

赤石沢：「ボルケーノ」で敵の炎耐性を下げて「フレイムスロウ」で炎ダメージを与える。このように複数のCAを組み合わせることで高い効果を生み出し、効率よく敵を倒すといったトリッキーな戦いはテンプルガーディアンならではです。

変則的な戦闘が得意　インキュイジター



敵をぶつけあってダメージを与えたり、敵同士を裏切らせたりと、ユニークなCAを多数習得できる。CAの特徴を生かした戦いが必要となる玄人向けの種族。

特徴
- すべての能力値が平均的に上昇
- 知性が影響する杖と相性がいい
- 攻撃用のCAを幅広く習得できる
- クセが強いCAを習得できる

開発スタッフのアドバイス　STAFF COMMENT

トリッキーな部分はテンプルガーディアン以上

本間：クセが強いCAが多いので、近接戦闘をメインとして考えている人にはとっつきにくい部分があると思います。

赤石沢：逆にトリッキーな部分はテンプルガーディアン以上。CA「メイルシュトローム」で敵を引き寄せた直後に、倒した敵を爆発させて周囲の敵にダメージを与えるCA「コープスエクスプロージョン」を使って一網打尽にするなど、CAを組み合わせることで驚異的に強くなる種族です。

ただいま絶賛プレイ中!!　CAのなかには、装備する武器の種類によって攻撃モーションが変わるものが存在します。例えばインキュイジターのCA「なぎ払い」。これは剣を装備していると横断りを行い、遠距離武器だと前3方向に弾を放ちます。ちなみに、武器を装備していない状態（素手）で使うと回し蹴りになります。回し蹴りはかなりインパクトがあるので、これをメインにしたキャラクターの育成もおもしろいかも。マルチプレイで注目されること請け合いです。
（おぬ／プレイ時間：260時間）

電撃ゲームス旅団ページ第6回!

『アルタナの神兵』が10倍楽しくなる(?)特別企画!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™



『アルタナの神兵』で、マヤコフ舞踏団の踊り子として登場するヒロイン・リリゼット。今回は、多彩な喜怒哀楽の表情で魅せる彼女を大特集！　その表情が見られるシーンを、現在実装ぶんまでのストーリー順に追っていく！

表情豊かな『アルタナの神兵』ヒロイン リリゼット大特集

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ75／忍者37
「リリゼットの変顔集やりたいね」ミッション進行中のひと言から、今回の企画が生まれました（笑）。

名前…Intcity
種族…エルヴァーン（♀）
職業…忍者75／戦士37
今回撮影したスクリーンショットの総数は、約6800枚。指がつりそうになりました……。

名前…Ceren
種族…ヒューム（♀）
職業…赤魔75／白魔37
今回はリリゼットだけですが、ほかのNPCたちの特集もやってみたいですね（´∀`）

ファイナルファンタジーXI		
発売中（2002年5月16日発売）	¥6,090（税込／※1）+月額¥1,344（税込）	
MULTI	ジャンル RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー スクウェア・エニックス	協力
	備考 オンライン専用	

※1『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）

団長：今号は『アルタナの神兵』のヒロイン！　リリゼットに焦点を当ててみました。
Intcity：彼女は初登場のシーンから表情がすごく豊かだったので、注目度も高かったですね。記事中のミッションファイル番号は右のチャートの番号に対応しているので、回想シーンで見直すのにも便利ですよ。
Ceren：ちなみに今回は、シナリオの攻略でありませんのでご注意を（´∀`）　なお、シナリオ攻略は電撃PSのVol.464に掲載されているので、そちらを参考に進めてみてくださいね～。

アルタナの神兵ストーリーの流れ

1 忘らるる口 → 2 はじまりの刻 → 3国連続クエスト → 3 ケット・シー、馳せる → 3国連続クエスト → 4 舞姫、来たりて → 5 玉冠の獣ふたたび → 6 梢の胡蝶 → 7 紫電、劈く → 8 天涯の娘 → 3国連続クエスト → 9 踊り子の憂慮 → 10 白い涙、黒い泪 → 11 彼の世に至る病 → 12 国務、携えし → 13 威風凛凛 → 14 ジュノ、擾乱 → 15 宙の座 → 3国連続クエスト → 16 砂の記憶 → 17 娘、北進して → 18 紫雲か、暗雲か → 19 黒き奸計の尾 → 20 盤上の罠 → 21 勇胆の証 → 22 衝突、会戦の序 → 23 囚われの迷宮で → 24 禁断の口 → 25 喰らわれし未来 → 26 傾ぐ天秤 → 3国連続クエスト



マヤコフ舞踏団のトップスター

エルヴァーンとヒュームの間に生まれたハーフの少女。マヤコフ舞踏団に入団してまもない新人だが、難しいといわれる入団試験を1発でクリアするなど、踊りの技量は相当なもの。その容姿と踊りから「月影の胡蝶」とあだ名されている。しかし、性格は非常に気が強い。また、なぜか未来がわかるらしい。



登場は華麗かつ、艶やかに!?

いきなりキタ！　これは初登場のシーンだね。「はふ～ん」（笑）。
このポーズはPCのモーションにもぜひほしいですねえ。
ミッションファイル 4

じゃじゃ馬っぷりを発揮！

これはアレを捕まえようとしてる場面ですよね。
木から飛び降りるモーションも、すごかったけど、踊りの舞台で見せた彼女の雰囲気とまったく違うギャップにやられましたな（´ー`）
まさにおてんば的な印象でした。
ミッションファイル 6





その表情はインパクト大！

ちょっと、痛そうですけど、リリゼットの表情が豊かだと思う、最初のシーンはこの表情でしょうか？
そうだねえ。これは左のシーンの続きだけど、まさかこんな痛そうなことになるとは予想外だったね（笑）。
ミッションファイル 6

微妙な表情の変化も！

不敵というか、挑発的というかそんな表情ですね。
でも、大げさな表情よりこういった微妙な表情の変化で感情を表現できるというのはすごいと思います。
たしかに、細かい感情は伝わりにくいですからね～。
ミッションファイル 6





構えも、また華麗に！

引き締まった表情もいいですが、短剣の握り方にも注目ですね。
うむ。踊り子っていうか、女の子はこうでなくてはね！
ミッションファイル 7



狙う獲物は？

カモフラージュして張り込みシーンだね。
葉っぱがなんとも（笑）。
ミッションファイル 9

より滑らかな動作も

この～座り方もPCにほしいにゃぁ。
ほしいにゃぁ～（笑）。
ミッションファイル 10





さりげない動きもチェック

写真だとわかりませんが、左手の人差し指を上下に動かしているのもポイントですね。
ミッションファイル 10

ニッコリスマイルにドキ☆

か…、かわいい。かわいすぎるっ！
セリフは勇ましいですけど（笑）。
ミッションファイル 10





喜びの感情表現も全身で

このときの動作は、ヒューム女性の/psych（気合い）に似てるかも？
国務という重役を任されたシーンですけど、それをまったく感じさせない明るい表情がステキです。
明るくて強い女の子って、スバラシイのデス。
ミッションファイル 12



ときには憂いを帯びた表情を…

獣人血盟軍にやられたジュノの惨状を目にしたときの表情だね……。悲しいときは、耳が垂れ下がったりしないのかしら。

犬じゃないんですから……。

ミッションファイル 14

諫めには怒りをもって

あれ。今気がついたんですけど、リリゼットって、片方だけイヤリングしてますね。

今更すぎ！（゜Д゜;）まあもう片方はどこへ？ とか、そのへんが気になるね～。

ミッションファイル 14





子供の心も忘れない？

イタズラがバレちゃったときの子供みたい（笑）。「えへへ～」と両手を合わせてあやまってるところが何とも。

団長はこういう表情好きそうですよね（笑）。

ミッションファイル 14



リリゼットといえばこのポーズ！

リリゼットの決めポーズといったらこれだね♪ じつはよくみると、指の爪までが表現されていたり…。余談ですけど、PCの踊り子のレリック防具の両手には紫のマニュキュアが描かれていたりするんだよね～。細かい！

ミッションファイル 15



悲しみに満ちた瞳も魅力

ストーリーが進むにつれて、悲しげな表情をする場面はいくつかあるけど。なんすかね、女の子はやっぱりスマイルだよな！

すま～いる♪

ミッションファイル 17



前向き、活動的なリリゼット

基本的に勝気な女の子なので、この表情が多いですね。

10年後のリリゼットも気になるにゃあー。

はいはい…。

ミッションファイル 18



ケット・シーの動きも見どころ！

ケット・シーが怒りに我を忘れて、リリゼットを足蹴にしますが、そのシーンも細かく作られていて、深刻な場面ながら笑がこみ上げます。

ミッションファイル 19



シリアスな場面のはずが…

あっ！ ちょっとこの写真、ちゃんと事務所とおした？

え!? でもまあ、なんともいえない表情で（笑）。

ミッションファイル 19

リリゼット危機一髪！

だからちゃんと事務所とおしなさいよ！（お姉風に）

この写真、大きくしようとか言ってたくせに…。

ミッションファイル 21





悲しければ涙も出る

女の子を泣かせるヤツは……ゆ～る～さ～ね～え～！

すみません、団長が暴走気味で…。

ミッションファイル 26

開発チームよりコメント

■リリゼットは踊り子ということで、ややコケティッシュなキャラクターを意識しました。冒険者の皆さんと同じ立場で、一緒に悩んだり励まし合う、クラスメイトみたいなイメージです。また、次回のバージョンアップでは、いよいよズヴァール城包囲戦が描かれますので、彼女の活躍を楽しみに待っていてください！　（シナリオ：高橋氏）

■今回のようなイベントシーンは『プロマシア』や『アトルガン』でも実験的に行っていたのですが、本格的に表情が加わったことでキャラの感情が伝えやすくなりましたね。反面ハードルも上がって、バージョンアップごとに悲鳴を上げてます。　（演出：斎藤氏）

編集長：Uri

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞

旅団パラダイス プチ

記者 団長 Intcity

可愛いだけじゃない！

ここまでリリゼットの表情をメインにお届けしてきましたが、彼女の魅力はそれだけではありません。

なんといっても、戦闘場面で見せる動きがカッコイイ！

「ジュノ擾乱」のイベントシーンで見せる動きも、これまでにないくらい派手ですからね～。

欲を言えば、もうちょっと身体にセクスィーなボリュームがほしかった！ ボンキュッボーン！

あ…、ええ、そうですね（汗）。ここでは「禁断の口」のBFで参戦する彼女の特殊技などをメインに紹介していきましょう。



◀モンクと競えそうな、見事なハイキック一閃!!



▶効果エフェクトはハート形のものが多用されている。

■リリゼットが「禁断の口」BFで使用する特殊技

特殊技名	効果
センシュアルダンス	敵の攻撃力＆魔法攻撃力ダウン、味方の攻撃力アップ
ソーンスダンス	防御力アップ
ダンサーズフューリー	範囲ダメージ
ビビファインダンス	範囲HP回復
ラウジングサンバ	クリティカルヒット率アップ
ワーリングエッジ	敵単体にダメージ

センシュアルダンス

センシュアルダンスは見た目も派手で超セクシー！ まず正面でポーズをとってから～。





ゆっくりと誘うように回転して、背中を向けて～。

花びらが散ったり、このときの周りのエフェクトにも注目だよね。

うっふ～ん♥

あっは～ん♥ PCが使えたらおもしろそうですね～。

…それはやめたほうが。

あれ、どうしてです？

Brosのセンシュアルダンスを見たいか？

うっ！ そ、それはイヤかも…。



お色気フラッシュ炸裂♥

NPCの魅力



魅力満載



Uri編集長の編集後記

キラッ☆と笑顔に魅了されちゃうリリゼットに嫉妬！　編集長も生まれ変わったら体はミスラ、頭はタルタルの妖艶ハーフっ子になりたいわ～。その前にアルタナミッションを進めたり過去世界をきちんと歩いたりしないとね……マップを持ってないから迷うしカンパニエも乗り遅れちゃってソロで行くのが【恐れ】症候群がL5なので、それをまず治さないといけないわ。ミッションと言えば、じつはサンドリアミッションですら途中なのよね……。己が何をもってして編集長を名乗っているのかわからなくなってきたわ。

うひょー！　今月も金もたねぇ

もぎたて！ギャルゲマストバイ

今号から始まったギャルゲー布教コーナー！発売間近・絶賛予約受付中のもぎたて作品を紹介するので、嫁探しのお供にしてみてね♪

Mogitate **G**alGame **M**ustBuy

今月のイチ押し!!

イチ押しの理由　かわいすぎるキャラと練りに練られたシナリオ！



hi・ma・wa・ri ひまわり -Pebble in the Sky- That's one small step for mankind, one giant leap for a man. Portable

もしも、1人でトイレを使うこともできない女の子と一緒に暮らすことができたら……？　そんな夢のようなシチュエーションを叶えてくれるのが、この宇宙人同居AVG『ひまわり』！ここには宇宙とロリっ娘の神秘とロマンがあるのです!!

ひまわり -Pebble in the Sky- Portable　2010年4月22日発売

- [価格]通常版:¥6,090（税込）／DXパック:¥9,240（税込）　[機種]PSP　[ジャンル]AVG
- [メーカー]発売元:角川書店／開発元:角川書店×HOBIBOX
- [スタッフ]シナリオ・監修:ごぉ／原画:たつきち／移植開発ディレクター:中澤工（レジスタ）

おこさま宇宙人とのドキドキ共同生活

同人作品でありながら、ネットの口コミで話題になり、ヒット作となったAVG『ひまわり』が、ボイスなどを追加してPSPに！ その物語は、宇宙旅行機墜落事故で唯一の生き残ったものの、記憶喪失となった主人公が、UFOに乗っていた謎の宇宙人・アリエスと共同生活を送るという近未来SF。かわいらしいヒロインもさることながら、話の構成がユーザーに高く評価されており、思わず息を飲む怒涛のストーリー展開が魅力となっている！



「こもれび」&「かげろう」も収録!!

▲外伝小説として発表された2作品がAVGという形になって収録されているのも、ファンには嬉しいポイント！





天真爛漫なロリロリ宇宙人

アリエス

●CV：野中 藍●

UFOとともに空から落ちてきた女の子。墜落のショックで記憶喪失になってしまい、1人暮らしの主人公にかくまってもらうことに。非常に能天気な性格をしているが、時折冷たい表情を見せることも……？



線画

▲幼い外見と、「できるです」「しますです」といった、ちょっと不器用な敬語が特徴的なアリエス。ほんわかとした雰囲気からは想像しがたい、理数計算が得意という特技を持つ彼女だが、その正体は本当に宇宙人なのか……!?

◀UFOに乗っていた宇宙人ではあるものの、外見は人間と大差ないアリエス。ヒロインのなかでは一番幼い外見をしており、大きく描かれた瞳が特徴的。肩幅も小さく華奢で、思わず守ってあげたくなっちゃう！

スペシャルメッセージ 1　シナリオライター ごお氏

『ひまわり』は「子供達の物語」です。大人達にとってはくだらないかもしれないことに、夢中になり、真剣に悩み、全身全霊を持って打ち込む――そんなキャラクターばかりが登場します。誰もがかつては身を置いていたはずの子供時代。青臭かったり、甘酸っぱかったり、あるいは単純に未熟だった頃。だけど確かにあの頃は、毎日が輝いていました。……なんてカッコよさげなことを言うのはそろそろ限界なので、通常モードに戻ります。

そういうわけで、『ひまわり』は子供達の物語なのですが、同人の原作から移植するにあたり、彼らの年齢を上げるべきか否か、という熱い議論が交わされました。理由は、作中での飲酒、喫煙、その他むにゃむにゃ……いわゆる大人の事情です。だけど、彼らは子供達だからこそ「大人の行為」に憧れるわけで。子供達だからこそ「大人の所行」に憤れるわけで。たとえ設定上だけだとしても、年齢を上げてしまうと物語として破綻するのは目に見えていました。それからは、自分と、大人達との戦いの日々でした。結果、『ひまわり』は原作と同じ「子供達の物語」として移植できることになりました。大勝利です。だけど、大人達がいてくれたから、同人から商業への移植が可能になったというのもまた事実です。同人版では、スタッフとしてはたった2人の名前しか乗っていなかったスタッフロールが、コンシューマ版ではものすごく長くなりました。今はその長さが誇らしいです。

ハミダシ情報局 『ひまわり』ドラマCD

『ひまわり』は、コンシューマ版の登場に先がけて、ドラマCDによるメディア展開が行なわれている。キャストはPSP版と同じなので（ちなみに主人公のボイスは、保志総一朗さん！）一足先に声優陣が熱演する新たな『ひまわり』を覗いてみたい人は要チェック！第1章となるアリエス編の前後編が、それぞれ3枚組、各￥3,570（税込）でHOBiRECORDSより絶賛発売中。





世話焼きな お嬢さま

▶主人公のために自宅までご飯を作りに来てくれる明香。生粋のお嬢さまでありながら、それを感じさせない気さくさが彼女の魅力といえるだろう。ぜひ、お世話してもらいたい！



◀人なつっこい笑顔がチャームポイントの明香。さりげなくスタイルも抜群で線画の時点ですら、アリエスやアクアとは比べものにならないほど発育のいいボディなことがわかる。

西園寺 明香（さいおんじ あすか）

●CV：川澄 綾子●

巨大企業・西園寺グループの社長令嬢で、主人公とは幼なじみの間柄の女の子。お嬢さまながら庶民的な性格をしており、1人暮らしの主人公のために家の炊事や洗濯、掃除などをかいがいしくこなしてくれる。



▶クールを装いつつも、本来は心優しいアクア。ゴスロリ調のファッションにツインテール装備といい、まさにツンデレの鑑ともいうべき萌えっ娘♥



主人公を監視する 謎の少女

アクア

●CV：田村 ゆかり●

アリエスを追ってきたという謎の少女。主人公達とは距離を置き、あくまで外部的な立場にあろうとするが、なし崩し的に巻き込まれることもしばしば。どうやら墜落事故の真相について知っているようだが？

スペシャルメッセージ ② 原画家 たつきち氏

アリエスは白、アクアは黒というところからデザインを考えました。片や髪の毛から服まで真っ白、片や真っ黒なゴスロリ服と、とてもわかりやすい感じになりましたが、2人の性格を単刀直入に表現できているんじゃないかと思います。アリエスの髪飾りから垂れる2本のしっぽと、アクアのツインテールからつき出したリボンがお気に入りです。明香は他の2人よりも大人っぽく、表情豊かなお嬢さまをイメージして描きました。髪飾りは「明」という字の「日」と「月」をイメージしたものです。カブトガニではありません。おすすめのイベントCGは、陽一（主人公）とアリエスの屋根上のCGです。物語中に多く登場しますが、いちプレイヤーとして、とても印象に残っています。コンシューマ化にあたって、同人版で描ききれなかったCGが多く追加されています。同人版ではあえなく断念したシーンにも絵がつき、物語のボリュームに見合ったものになったのではと思います。自分は新規のCGと、パッケージイラストやその他特典用の絵を描かせていただいています。ちなみに、「こもれび」「かげろう」のCGは、原作と同じくイチリさんに担当していただいています。多くの人の協力なしでは形にできなかったと思い、とても感謝しています。

『DXパック』情報

『DXパック』には主人公のボイスも入ったPS2版『ひまわり』をはじめ、禁断の女湯で繰り広げられるヒロイン達の会話が楽しめる「ひまわりっ娘お風呂CD」など、豪華な特典がいっぱい！　売り切れで泣かないために、予約して確実にゲットしよう!!

魅惑の同梱アイテム

1. PS2版『ひまわり』
2. 着せ替えデコシート
3. 混浴お風呂ポスター
4. ひまわりっ娘お風呂CD
5. 兄妹愛DVD

さらに、秘密の予約特典を準備中!!

担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

これは「わかっている」味だ

もぎっはー！（おっはー！）今回からこのコーナーの担当になったライターのカワチです！　ここではギャルゲーとともに人生を歩んできたボクの視点で、毎月1本取り上げるイチ押し作品の魅力をお伝えさせてもらいますね。さて、記念すべき1回目は、同人ソフトからの移植となる『ひまわり』です。ではまず、世界観の魅力から語らせていただきましょうか。てか、これはもう、たつきち氏のビジュアルをご覧いただければわかるのではないかなぁと。超ロリっ娘キャラとの同居生活、しかも相手は宇宙人ともなれば！　まるで夢（Dream）のようですよ。アリエスが1人でおトイレができないとわかったとき、僕の中の何かが確実にはじけましたしね。また、ストーリーのネタバレになってしまうので詳しくは書きませんが、本作はたんなるドタバタコメディというわけではないんです。SF要素の詰まった夢やロマン、人の生きる意味を描く人間賛歌、謎が少しずつ明らかになるストーリー展開はミステリー要素も多分に含んでいます。プレイ後には、ある種のカタルシス的な何かを感じることができるでしょう。

そして、ギャルゲーで一番肝心なキャラですが、これはもう、みんな立ちすぎというぐらい立ちすぎです。男キャラもいい味を出しているので、会話のテンポがすごくいいのもポイントですね。SFが題材でありながらキャラのおかげでスラスラと物語が読めます。あとこれは忘れずに述べておきたいのですが、コンシューマ版で追加された声優陣の存在。天然娘に野中藍さん、幼なじみに川澄綾子さん、ツンデレ少女に田村ゆかりさんと、ヒロイン3人が最強の布陣です！　キャスティングされた方はよくわかっていらっしゃる……。同人版をプレイした方もこのボイスをあらためて聞くためだけに本作を購入してもまったく問題ないのではないでしょうか。マジで。

1ルートのプレイ時間が7～8時間と手頃なのも魅力ですし、途中で主人公や時代を入れかえるというのもプレイヤーを飽きさせない上手な手法だと思います。これだけ至れり尽くせりのAVG。食べ頃なうちに、あなたはもぎますか？　もぎませんか？

アリエス×野中藍さんボイス＝最強!



◀「これしかない！」という配役のボイスは必聴です！

ハミダシ情報局 『ひまわり』コミック

『ひまわり』はドラマCD以外にも2誌でコミックが連載中。月刊ガンガンJOKER（スクウェア・エニックス）では檜山大輔氏の作画で「ひまわり」が、月刊コンプエース（角川書店）では森崎くるみ氏の作画で「ひまわり －the Door into Summer－」が連載されている。どちらも作画の絵柄やコミカライズに合わせたストーリー構成で「ひまわり」の新たな魅力を引き出しているといえるので、気になる人は今からでも連載を追ってみてはいかがだろうか？

Xbox 360

PC

CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 2010年3月25日発売

♥[価格]通常版：¥6,090（税込）／初回限定版：¥9,240（税込） ♥[機種]Xbox 360
♥[ジャンル]妄想爆裂ADV ♥[メーカー]5pb.
♥[スタッフ]キャラクターデザイン：ささきむつみ／プロダクトデザイン：CHOCO／シナリオ：林直孝（5pb.）／原画：松尾ゆきひろ（5pb.）

キミは誰とチュッチュする？

陰鬱な猟奇事件を軸に描かれた妄想科学ADV『CHAOS;HEAD NOAH』が、なんとラブコメに生まれ変わっちゃった!? 物語の舞台は、主人公・西條拓巳の心象世界と呼ばれる場所で、なんとここではいきなり女の子の好感度がMAX状態！ 前作でおなじみのヒロイン達と、ところ構わずチュッチュしまくっちゃおう！

新キャラは星来たんの妹！



NEW CHARACTER

エリンフレイ・オルジェル
CV：野中 藍
拓巳が大好きなテレビアニメのヒロイン、星来オルジェルの妹。口癖は「どたわけ☆」で、年齢はまだ10歳。



◀拓巳が好きな二次元画像のポーズをまねするあやせ。二次元と三次元の究極コラボ。



▶溶けたガルガリ君で汚れた指を、舐めてキレイにしてくれるセナ。エッチすぎるよぉ。

主人公の拓巳にラブラブゾッコンなヒロイン達♥



蒼井 セナ
CV：生天目 仁美
直情的な性格をした一匹狼。クールを装ってはいるが、本来は打たれ弱い女の子。

咲畑 梨深
CV：喜多村 英梨
拓巳のクラスメイトで、彼のようなダメ人間とも気さくに付き合う心の広い女の子。

楠 優愛
CV：たかはし 智秋
おっとりとしているが、キレると怖い上級生。ただし、ヤンでいるだけでデレはしない。

岸本 あやせ
CV：榊原 ゆい
「ファンタズム」というバンドでボーカルを担当していた少女で、重度の中二病患者。

折原 梢
CV：野中 藍
明るく元気な女の子。気に入らないことがあると、人が変わったように暴れてしまう。

西條 七海
CV：宮崎 羽衣
活発な性格をした拓巳の妹。お兄ちゃん子の甘えん坊で、構ってもらえないとキレる。

WHITE ALBUM2 -introductory chapter- 2010年2月26日発売

♥[価格]通常版：¥5,040（税込）／初回限定版：¥6,090（税込）
♥[機種]PC（対応OS：WindowsXP／Vista／7 日本語版専用） ♥[ジャンル]AVG ♥[メーカー]リーフ
♥[スタッフ]プロデューサー：下川直哉／シナリオ：丸戸史明with企画屋／原画：なかむらたけし

それぞれの恋が切ない痛みを生む

恋愛の痛みや切なさといった部分を深く描いた『WHITE ALBUM』の続編を、実力派ライター・丸戸史明氏が執筆！ 原画を手がけるのはリーフファンにはおなじみ、なかむらたけし氏だ。音楽を通じて学園のアイドル・雪菜と不良娘のかずさと出会った主人公は、学園祭で2人とバンドを組むことになり……!?



◀前作と同様に"音楽"も重要なキーワードとなる。



◀2人とドキドキの裸のお付き合いもアリ!?



穏やかで人当たりのいい女の子

ちょっと時代錯誤な不良娘

小木曽 雪菜
峰城大付属の3年生で、1年生の頃から2年連続でミスコン1位に輝いた学園のマドンナ。ただし、華やかな容姿に反して、穏やかで人当たりのいい性格をしている。カラオケが大好きでヒトカラにもよくいく。得意な歌は、少し前のヒット曲「WHITE ALBUM」。

冬馬 かずさ
雪菜と同じく峰城大付属の3年生で、窓際の席での居眠り、遅刻やサボリを繰り返している時代錯誤な不良娘。そこにクールな性格と美しい容姿が合わさって、周囲の人間からは距離を置かれてしまっているが、本人はどこ吹く風で強がっている。

第二部より登場するヒロイン

2010年の冬に発売が予定されている第二部。この作品で主人公が新たに出会う3人を紹介する。



杉浦 小春
Sugiura Koharu
主人公が卒業した峰城大付属の3年生。しっかり者で友達も多く、特にクラスの仲よし4人組とは固い絆で結ばれている。身長をはじめとして全体的にサイズが小さく、そのことがちょっとだけコンプレックスになっている。



和泉 千晶
Izumi Chiaki
峰城大学文学部3年生。怠惰な性格で、研究室に寝袋を持ち込みよく熟睡しているが、要領がいいのでなんとか進級している。興味を持ったことには寝食を忘れて熱中するらしいが、誰もその姿を見たことがない。



風岡 麻理
Kazaoka Mari
中堅出版社に勤める雑誌編集者。誰も眠っているところを見たことがないほどの仕事中毒者で、将来の編集長筆頭候補。しかし、その凛々しさも相まって"高めすぎて男が寄ってこない"タイプの女性になってしまっている。

ハミダシ情報局 『CHAOS;HEAD』コミックス
『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』の前作にあたる『CHAOS;HEAD NOAH』は3誌にてコミック連載、単行本化されている。これを読んで物語の復習をしておこう。月刊コミック電撃大王（アスキー・メディアワークス）の「CHAOS;HEAD」が全1巻、月刊コミックアライブ（メディアファクトリー）の「CHAOS;HEAD ～BLUE COMPLEX～」が全2巻、月刊コミックラッシュ（ジャイブ）の「かおすへっどH（ひーたっぷ）」が全1巻でそれぞれ発売中。

のーふぇいと! ~only the power of will~　2010年2月25日発売

♥[価格]PSP通常版:¥6,279(税込)／PSPバリバリ悠峰パック:¥9,429(税込)／Xbox 360通常版¥7,140(税込)／Xbox 360バリバリ悠峰パック¥10,290(税込)
♥[機種]PSP／Xbox 360　♥[ジャンル]恋愛アドベンチャー
♥[メーカー]発売元:アルケミスト／開発元:サクセス　♥[スタッフ]原画:Hal／シナリオ:麓川智之

『アオイシロ』のスタッフが贈るドタバタ恋愛劇!?

平凡な学生である主人公と、宇宙からやってきたワガママな宇宙人・高山メイベルのドタバタ劇。洗脳装置を使って周囲の人間をだましたり、勝手に学園に転入してきたりと、好き勝手な行動ばかりを起こすメイベル。地球の常識が通用しない彼女相手に、常識的に生きてきた主人公は、いったいどうすれば……!?





◀メイベルとの出会いにより、日常は劇的に変わっていく。

W.L.O.世界恋愛機構　2010年4月29日発売

♥[価格]通常版:¥7,140(税込)／初回限定版:¥9,240(税込)　♥[機種]Xbox 360
♥[ジャンル]学園恋愛研修ADV　♥[メーカー]発売元:角川書店／開発元:角川書店×HOBIBOX
♥[スタッフ]シナリオ:安堂こたつ／原画:有葉、浅海朝美

世界を救うために子作り!!

「子だくさん」の遺伝子を持つことで、少子化に悩む世界のために恋愛成就を応援する組織「WLO」に目をつけられた主人公。彼はお節介な女の子達に、むりやり子作りするように迫られてしまい……!?



◀シャイな性格で女の子に話しかけることもできなかった主人公の人生が一変!



子作りに協力してくれる女の子はよりどりみどり!!

ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆　2010年2月25日発売

♥[価格]通常版:¥5,040(税込)／限定BOX:¥8,190(税込)　♥[機種]DS
♥[ジャンル]サスペンスアドベンチャーノベル　♥[メーカー]アルケミスト　♥[スタッフ]監修:竜騎士07

DS版『ひぐらし』、ついに完結!!

全4巻で構成されるDS『ひぐらしのなく頃に絆』の最終作。羽入視点で100のTIPSをたどる「カケラ紡ぎ」に始まり、原作版の完結編「祭囃し編」や、雛見沢の過去を描く「言祝し編」など、計4編へと分岐する。



▲新たな転校生、羽入。シュークリームが大好きで、困ったときの口癖「あぅあぅ」がチャームポイントだ。



◀コンシューマ版の完結編「澪尽し編」は、南井巴がシナリオに深くかかわってくるなど、PS2版から大幅なアレンジが加えられている。

マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~　2010年4月1日発売

♥[価格]通常版:¥6,090(税込)／限定版:¥9,240(税込)　♥[機種]PSP　♥[ジャンル]結婚アドベンチャー
♥[メーカー]アスキー・メディアワークス　♥[スタッフ]キャラクターデザイン:西又葵、鈴平ひろ

お嫁さん候補がいっぱいで困っちゃう!

財閥の御曹司である主人公の最高の嫁となるべく、全国12カ所から集まったヒロイン達がしのぎを削りあう「マリッジロワイヤル」! キミは自分のためにがんばる女の子達のなかから誰を選ぶ!?



▲キミとの結婚を望む個性的な美少女達。この12人の候補のなかから、見事キミの花嫁の座に輝く女の子は?

「カラールート」によって展開が大きく変化!

恋と結婚を描く「ホワイトルート」以外にも、女の子がアイドルになる「イエロールート」や不気味な雰囲気の「ブラックルート」など、さまざまなストーリーが!



コレクターズアイテムをゲットせよ! 特典&限定版情報局

ギャルゲーといえば、やはり限定版が欲しいところ。今回紹介した作品の特典&限定版の内容をまとめたので、購入の参考にしてほしい。確実にゲットしたい人は今すぐ予約に走れ!

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』

初回限定版

「電撃G's Festival! 特別版」



電撃G's Festival!(アスキー・メディアワークス)とコラボし、全48ページで『らぶChu☆Chu!』の魅力を余さずお伝えする「電撃CHAOS;HEAD Festival!」と、ささきむつみ氏描き下ろしのマイクロファイバータオル(1,070mm×370mmサイズ)が付属!

『WHITE ALBUM2 -introductory chapter-』

初回限定版

「書き下ろしノベル」

初回限定版の特典として付くのは、ゲーム本編の前日譚をヒロインの視点で描く書き下ろしノベル。予約特典はデフォルメされた雪菜のフィギュアだ。

予約特典はコチラ

「オリジナルフィギュア」



『のーふぇいと! ~only the power of will~』

バリバリ悠峰パック

オープニングとエンディングのテーマソングが入ったCDと設定原画集が同梱された「バリバリ悠峰パック」が発売! さらに本作(通常版でも可)を予約して購入すると、4コマ漫画などが収録された限定小冊子がもらえる。また、店舗限定の特典もあるので、公式サイトなどをチェックしてお気に入りのグッズを手に入れちゃおう!!

「設定原画集」





「ちょっとカオスな特典CD」

『WLO世界恋愛機構』

初回限定版

「WLO正式支給香水~ほにゃんとした香り~」
「キャラクターメッセージカード」

劇中で主人公がつける「WLO正式支給香水~ほにゃんとした香り~」と、メインヒロイン6人のメッセージカードがランダム封入される。これでキミもステキな恋愛ができちゃうかも!?

『ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆』

限定BOX

「ビジュアルファンブック」
「ドラマCD 夢交し(ゆめかわし)編」

限定BOXには、100ページを超える資料が詰まった「ビジュアルファンブック」と、圭一達が温泉を探しにいくドラマCD「夢交し(ゆめかわし)編」が同梱される!



『マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~』

限定版

「マリッジロワイヤル ラジオテーマソングCD」
「目覚ましボイスクロック」

好評配信中のWebラジオ「マリッジロワイヤルラジオ」のテーマソング「Sweet Happy☆Wedding」のCDと、花嫁候補達がキミを優しく起こしてくれる「ボイスクロック」が!



電撃ゲームス的!

諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第六章◆犬山城

戦国時代を生きた武将たちに縁ある城を中心に、史跡などを紹介していく本コーナー。今回は、岐阜県にほど近い場所に築城されている犬山城について、徹底的に注目してみよう!



犬山城

行き方 愛知県犬山市にある城で、現在も天守が残っている国宝。別名"白帝城"とも呼ばれる。名鉄犬山線犬山駅から徒歩約15分程度で到着。

国宝として現存する最古の城

犬山城は、姫路城、彦根城、松本城と並ぶ国宝の天守閣を持っており、天守が残る城として最古の城。元和4年(1617)に成瀬正成が入城し、以降は代々成瀬家が城主を務めた。戦国時代中も壊されることなく現存したが、濃尾震災(明治24年)の際に南東の付櫓と西北の石落としの間が壊れる。それらは、昭和の解体工事で復元された。

ココに注目!① 織田広近が築いた砦が基礎

文明元年(1469)、織田広近は斯波義敏の命で尾張丹羽郡に木ノ下城を築城し、乾山には戦うための砦を造り上げる。その後、天文6年(1537)になると織田信康がその砦に目を付けた。ここに信康は城郭を造営し、ついに現国宝・犬山城が誕生。そして先に築城された木ノ下城は廃城となり、それからは織田家の居城が犬山城となるのだった。

ココに注目!② "小牧・長久手の戦い"が勃発!!

織田信長が本能寺の変で倒れ、その後問題になったのは信長の跡継ぎを誰にするかということ。嫡男・信忠も殺害されていたため、明確な跡継ぎはいない状態だった。そこで重臣の、羽柴秀吉(のちの豊臣秀吉)、柴田勝家、丹羽長秀、池田恒興の4人が尾張の清州城へ集まって会議が開かれる。清州会議と呼ばれるこの会議から、仁義なき後継争いが始まるのだった……。

▶犬山城に関連する近隣の見どころ

■犬山市文化史料館

毎年4月に開催されている犬山祭で主役となる"車山"や、その関連資料などを展示。さらに別館として"からくり展示館"があり、からくり人形を鑑賞できる。名鉄犬山線犬山駅から徒歩約15分程度で到着。

■針綱神社

犬山城の南にある登城入口近くにあり、尾張五社の1つとされている。織田信長の叔父・織田信康が、自ら手彫りした狛犬一対を奉納して、安産祈願したことから始まった。



◀犬山城の守護神として知られ、安産のご利益があることで有名。

■猿田彦神社



◀三光稲荷神社の境内にあるが、独立した神社として存在する。

日本神話に登場する"猿田彦大神"を祀る神社。道の神、旅人の神で、旅や交通安全の神として信仰が高い"道祖神"と同一視される。三光稲荷神社の境内にあり、別名を大山猿田彦神社。

■有楽苑(うらくえん)

日本庭園で、織田信長の弟・有楽斎が建てた建物がいくつも見られる。現存する国宝茶席三名席の1つの茶室"如庵"や、重要文化財に指定されている書院などがあり、四季折々の風景が見られるスポット。

■木曽川

長野県から岐阜県、愛知県、三重県をへて伊勢湾へ流れる川。犬山城からも、その広大な姿を望める。また、1300年も続く伝統漁法"木曽川うかい"が有名。ここでは夜の鵜飼だけではなく、"昼鵜飼"が唯一行われている。



◀犬山城の展望台の景色。周りの景色が映り込んで美麗だ。

引き金となった後継争い——

織田家臣団の筆頭・勝家は、信長の三男の信孝を支持。それに対抗すべく秀吉は、血筋として正当な信忠の息子・秀信を押す。丹羽と池田も秀吉を支持したため、家督は秀信が継ぐ。

織田家 家系図

- 信秀
  - 信長
    - 信忠
      - 秀信
    - 信雄
    - 信孝
  - 信広
  - お市

柴田勝家の動き

信長の後継人となった秀吉に怒り心頭

秀信は3歳のため、実質的に後見人の秀吉が信長の後継者に。こうして家臣団の頭となると、信長の葬儀を盛大に行ったり、勝家派の織田信孝や滝川一益を攻撃していった。勝家はしばらく動かなかったが、しびれを切らして軍を動かす。

"賤ヶ岳の戦い"へ発展!

信長死後の翌年、近江の賤ヶ岳で秀吉軍と勝家軍は激突。こう着状態が続いたが、戦いの最中に前田利家をはじめとした3武将が秀吉に寝返り、勝家は敗戦する。敗れた勝家は居城に逃れるが包囲されてしまい、妻のお市とともに自害した。

関連する主な武将たち——

豊臣秀吉:信長の小姓として仕え、才覚を急激に表した武将。信長の死後、謀反を起こした明智光秀を討ち、織田家臣団のなかで発言権が大きくなる。

柴田勝家:信長の妹であるお市を妻に迎えた、家臣団の中心的存在。だが信長の死後、後継者争いの際に秀吉と対立し、合戦で敗れのちに自害する。

前田利家:信長、そして秀吉に仕えた"槍の又左"と呼ばれるほどの猛将。一時は勝家の家臣とされるが、賤ヶ岳の戦いで裏切って秀吉のもとに降る。

滝川一益:信長の家臣の1人で、鉄砲の名人。信長の後継者を決める清州会議に出席するはずだったが、直前の戦いでの失態により許されなかった。

徳川家康の動き

織田信雄、家康へ応援を頼む

信長の次男・信雄は秀吉と組んでいたが、いち家臣だったはずの秀吉の台頭を快く思っていなかった。そんな信雄の不満に気づいて近付いていったのが、徳川家康。こうして、天正12年(1584)秀吉対家康&信雄による連合軍の合戦が始まる。

"小牧・長久手の戦い"へ!!

優秀な人材を多数有する秀吉軍だったが、有力武将が討ち死にするなど不利な状況になる。そこで秀吉は、外交で決着をつけようと動く。領地を保有することを条件に、信雄と和平を結ぶことに成功。これには、家康も軍を引くしかなかった。

関連する主な武将たち——

徳川家康:のちの天下人。織田家臣団の1人だったが、信長の後継者として手腕を振るいだした秀吉を失脚させるべく、暗躍するようになる。

豊臣秀吉:家康と対立した際は、圧倒的に不利な状況となるが、頭脳戦を展開。家康と手を組んでいた信雄を、うまく懐柔させて決着をつけるのだった。

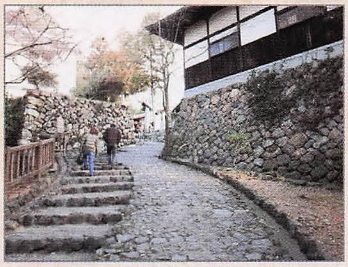
池田恒興:織田家の家臣で、信長の乳兄弟にあたる。信長の死後は秀吉に味方し、小牧・長久手の戦いにも参加するが家康に敗れて討ち死にする。

森 長可:信長に小姓として仕えた森蘭丸の兄。池田らとともに小牧・長久手の戦いに参加して奮戦するが、徳川軍の攻撃によって戦死してしまう。

ちょっとした豆知識 ①

犬山市には「わん丸君」という、かわいい公式キャラクターが存在する。キュートな犬の外見をしており、頭にはちょんまげ。赤い陣羽織をビシッと着ており、お殿様になることを夢見る10歳(永遠の)の男の子です。現在、犬山市や名古屋に関連するお祭りなどに出没中。公式グッズやtwitterなども展開しているので、気になる人は公式サイトをチェックしてみよう♪ 【わん丸君公式サイト】http://inuyama.gr.jp/wanmaru/

平成まで続いた犬山城 歴代26名の歩み



▲犬山城までの道のりは、石畳の山道になっており、途中に針綱神社がある。

織田信長の叔父・信康から始まり、平成16年という近年に到るまでずっと個人の所有物として存在していた犬山城。26名の城主という歴史を経て、現在は財団法人犬山城白帝文庫が所有している。そんな犬山城について、城主となった人物が仕えていた家とともに注目してみよう。

犬山城歴代の城主たち			
城主名	期間	城主名	期間
織田信康	1537-1547	平岩親吉	1607-1612
織田信清	1547-1564	成瀬正成	1617-1625
池田恒興	1570-1581	成瀬正虎	1625-1659
織田信房	1581-1582	成瀬正親	1659-1703
中川定成	1582-1584	成瀬正幸	1703-1732
池田恒興	1584	成瀬正泰	1732-1768
加藤泰景	1584	成瀬正典	1768-1809
武田清利	1584-1587	成瀬正寿	1809-1838
土方雄良	1587-1590	成瀬正住	1838-1857
三次吉房	1590-1592	成瀬正肥	1857-1869
三輪五郎右衛門	1592-1599	成瀬正雄	1903-1949
石川光吉	1595-1600	成瀬正勝	1949-1973
小笠原吉次	1601-1607	成瀬正俊	1973-2004

織田家 織田家が手中に収めていた犬山城

砦だった場所を改築し、織田信康が犬山城を造りあげたあと、その嫡男・信清が城主へ。信清は織田信長の従兄弟にあたるが、信長の父の死後は犬山城にて独自の勢力を持ち始める。そのため信長とは疎遠になるが、信長の妹を妻にすることで再び織田家との結びつきが強くなる。合戦において信長を支援するなど、そのつながりは深くなっていったかのようにみえたが、領地をめぐって信長と対立。永禄5年（1562）には、ついに叛旗を翻すのだった。だが、信長軍の圧倒的な強さの前には信清の勢力も続かず、彼の支城は落城していく。そして最後は犬山城に籠城するが、永禄7年（1564）には城は陥落し、信清は逃亡。その後は信長の家臣である池田恒興が城主となり、彼が尼ケ崎城へ移ると信長の五男・信房が入城する。だが本能寺の変で死亡し、信長の次男・信雄の家臣・中川定成が城代へ。その中川は、秀吉の命を受けた恒興に攻められて戦死し、織田家による犬山城城主の時代は一時終わりを告げる。

豊臣家 “本能寺の変”後は、秀吉の家臣が城主となる

その後は、秀吉の家臣である恒興が再び入城し、続いて同じく秀吉の家臣・加藤泰景へ城主が変わる。それから勃発した、秀吉対家康&信雄による小牧・長久手の戦いが終息すると、信雄の家臣・武田清利、土方雄良が犬山城へ。だが信雄が秀吉によって配流となると、天正18年（1590）からは豊臣家の家臣が入城することになる。信長の後継者として秀吉がその名をとどろかせ、天下人となってから犬山城は豊臣家の保有に。慶長5年（1600）までは、世の中も安泰していたが秀吉の死後、第二の戦国時代と呼ばれる関ヶ原の戦いへと情勢は変化していく。

知っトク!! 織田信長が自決した本能寺の変

天正10年（1582）、中国地方で毛利氏と戦う秀吉の援軍に向かうため、織田信長はわずかな兵と本能寺に滞在。そこで家臣・明智光秀の謀反にあい、信長は寺に火を放って自決する。

徳川家 “関ヶ原の戦い”に勝利し、犬山城も入手す！

西軍と東郡に分かれて戦った関ヶ原の戦いで、見事勝利したのは徳川家康が率いる東軍。当時、犬山城の城主だった石川光吉は、西軍に属していたために退城となり、城はその後、徳川家の家臣が入城することとなる。こうして、関ヶ原の戦いをもって戦国時代は終わりを告げ、大きな戦いはなくなった。以降は、264年間にもおよぶ徳川家の天下となり、犬山城も徳川家の家臣が代々城主として移り変わっていく。歴代の城主のなかで、最も長く犬山城に入城していたのは成瀬家。なんと、12代に渡って城主を務め上げており、犬山城との関係もかなり深い。

知っトク!! 日本を揺るがす大合戦・関ヶ原

秀吉亡きあと、徳川家康率いる東軍と石田三成を中心とした西軍に分かれた大合戦が起こった。両軍は一歩も引かぬ激戦を繰り広げたが、西軍内で裏切りが多発し、家康の天下が訪れた。

成瀬家 近年まで代々城主を勤めてきた成瀬家とは？

成瀬家が大名となったのは、1617年に犬山城の城主になった正成から。三河に生まれ、幼少期の頃から徳川家康のもとで小姓として仕えた。そして天正12年（1584）になると、“小牧・長久手の戦い”に初陣する。そのときに功績を上げることに成功し、北条家との合戦・小田原の陣や関ヶ原の戦いなどで、次々とその武者ぶりを発揮。豊臣秀吉から臣下へ誘われても涙を流して断り、家康の信頼を得た。するとその後、家康の九男・義直の補佐役に就任。慶長17年（1612）に、犬山城の城主だった平岩親吉が亡くなり、その後犬山城は城主が不在の状態となってしまう。それから5年後、当時の将軍・徳川秀忠の命により、正成は犬山城の城主へ。こうして、12代も続く成瀬家の犬山城城主の歴史は始まったのだった。

明治になり、廃城へ……！

正成から始まった、成瀬家による犬山城城主の長い歴史。その第一幕は、1617年から1869年という約250年にもおよぶ期間だった。そして明治2年（1869）に起こった版籍奉還の際には、成瀬正肥が犬山藩知事に決まる。そのときに“犬山藩”ができたのだが、その2年後には廃藩置県が実施されてしまい、犬山城もついに廃城となるのだった。それにともない、成瀬家の城主の歴史に、いったんピリオドが打たれてしまう。

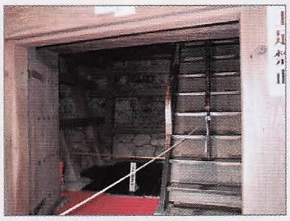
城主不在期間をへて、再び成瀬家が城を所有する

それから30年近くたち、時代は明治24年（1891）になった。そのときに犬山城がある地方を襲ったのが、“濃尾大地震”。これにより、犬山城は天守と西北端にある付櫓、そして城門の一部が倒壊してしまうという大惨事に見舞われてしまう。だがその修理に際し、城は再び旧犬山藩の成瀬正肥へ譲与され、成瀬家による犬山城城主の歴史の第二幕がスタートする。そして、平成16年（2004）の3月まで、犬山城は成瀬家の所有として存在していた。

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第四回

ちょっとした山登りです

というわけで初名古屋上陸です！　名古屋に来たならまず名古屋城だろ！　とかいう突っ込みはごもっともですが、やっぱり犬山城は国宝じゃないですか。そういう権威には弱いんですよねぇ。名古屋駅から犬山までは30分くらいで到着。そこからは徒歩でずんずん向かうわけですが、城の付近は小高い丘というかもう山ですね。途中にある神社で参拝して、本丸を目指します。疲れます。さすが国宝ということで観光の方も多かったです。海外から来られた方、家族の方、ハーレーダビッドソンの軍団……人間っておもしろいね。などと感慨にふけっていると、本丸が見えてきました。入口が……超せまい。みんな手すりにつかまって必死です。中は薄暗く床もギシギシと音を立てます。抜けちゃうんじゃないかと心配でたまりませんでした。天守閣は絶景でしたけど！



◀入口は急な階段になっていて、降りてくる人は恐る恐るという感じ。超怖い！



名物のみそ煮込みきしめん

◀犬山城入口付近にある食堂にて出される、名物のみそ煮込みきしめん。うどんではなくきしめんというところがポイント。味が染みて美味い！

犬山城でゲットした晩酌セットを1名様にプレゼント！

今回は、犬山城で購入した晩酌セットをみなさんへプレゼントしちゃいます♪　おちょこ&徳利で冬は熱燗、夏は冷酒なんていかがでしょう？　応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記あて先まで!!



寒い夜はコレで決まり♪

あて先　〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ちょっとした豆知識 2

日本のおとぎ話の1つにあげられる「桃太郎」。この話に縁の地は全国に点在しているが、実は愛知県犬山市にも存在する。場所は、愛知県犬山市にある「桃太郎神社」。全国的にもめずらしい桃型の鳥居があるほか、桃太郎の話のなかに出てくる“おばあさんが洗濯をした”とされる洗濯岩などがある。毎年5月5日に桃太郎祭りが開催され、子どもたちが「桃太郎おどり」披露。神社周辺は桃太郎公園として整備されているので、一度行ってみては？

姉妹オススメ！ケータイ乙女ゲームを大特集！

乙女的ゲームス白書

2010年は、ケータイゲーム機で乙女ゲームが続々発売！これは乙女ゲーマーとしてはだまっていられない!?

JAIKKO NICO MIMIMI SHIDUE ITSUKI ROKKA

Contents

ケータイゲームに乙女は夢中

DS? PSP?

ケータイ機で乙女ゲームを遊ぼう

2本の新作に大コーフン!!

ジャー子：最近、ニンテンドーDSやPSPで、乙女ゲームがたくさん発売されてると思わない？ 真の乙女ゲーマーなら、やっぱりチェックするべきよね。みんなも、もちろんチェック済みでしょ？

ニコ：そうね。女の子はいつでも夢を見ていたいものだから、ケータイゲーム機で乙女ゲームが出てくれるとありがたいわ♥ これでいつでも好きなときに、たくさんの夢と萌えを補充できるわね♪

みみみ：えーと、みみみ的には、『ときめきメモリアルGirl's Side 3rd Story』が気になるな♪ 1作目の珪君を見たときから、ずっとこのシリーズ好き～♥ だから、新作がどうなるのか楽しみ☆

しづゑ：そうねぇ。私だったら、PC版を全制覇した『Starry☆sky』に注目よね。だってPSP版では、新シナリオやイベントCGが追加されるらしいし。ファンとしては見逃せないわっ!!

いつき：んー、オレは乙女ゲームに関してはあまり何も言えないんだよなぁ。ケータイ機は好きだけど。らぶすとーりーよりも、やっぱり友情とかのほうがいいんだよな。そんなんじゃダメ……？

六花：……そんなことばかり言ってると、今年はプロテインの数を減らしますわよ！ そんなお姉ちゃんにも、オススメなケータイ機版乙女ゲームを、今日はとことんチェックしてきましょうね♥

オススメケータイゲーム 1 DS

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story

ガールズサイド サードストーリー

三白眼＋オールバック＝ワイルド王子
『ときメモGS3』応援企画第3回

大注目の『ときメモGS』シリーズ最新作をめいっぱい応援する企画、第3回！ 今月は、三度の飯と同じくらいイイ男が大好きなみみみが、ワイルドなカレにとっても無我夢中です!!

担当 みみみ



秘められた本心……わたしが暴いてやんよ!!

みみみ：（イベントCGをながめながら）琥一クンかっこいいよ琥一クン……。まず長身なところがたまらないよね。高校1年生の時点で、すでに189cmだよ!? ちょっと妄想してみたんだけど、わたしの身長が、160cm弱だから、並ぶと頭1つ分以上の差ができて、さらに琥一クンはかなりガッチリ体型だから、抱きしめられたりしたら、もう頭がどうにかなってしまうよね……!! ちょっと、みんなも彼との学園生活を想像してみて！ ほら……どう!?

ニコ：突然「どう!?」って聞かれても、お姉ちゃんたち困っちゃうわ、みみちゃん。

しづゑ：私的には、後ろに流した髪とピアスが大人っぽくてポイント高いな。あと、着崩した制服もサマになってる♥

六花：キャラクターの資料を見たところ、琥一様ってヴィンテージものが好きで、さらにたくさん服を持っているんだそうです。オシャレさんなんですね♥

みみみ：オシャレでたくましいカレと同級生で幼なじみ！ ぶっきらぼうだけど弟の琥夏クンと主人公にはちょっと優しかったりすると萌えるんだけど……どうかなぁ!?

いつき：う、うん、わかるぜ、みみみ姉!!

みみみ：（聞いてない）……ああ～もう、早くプレイしたいよ！ そして琥一クンとときめき学園生活を送りたいよおぉお!!

今月の王子様♥

さくらい こういち
桜井琥一クン

CV ダレ!? 気になる!!

主人公の幼なじみで同級生。攻略対象の1人である琥夏クンとは兄弟で、そろって街の不良に目を付けられてる!?

琥一クンのプロフィール♥

誕生日・5月19日（おうし座）
血液型・A型 ← けっこうきっちりさんなのかも!!
身長・189cm（1年時）
体重・73kg（1年時）
特記事項・
琉夏クンと兄弟！ ← 似てないね！



ここが気になる！ 琉夏クンとの兄弟仲は？

「兄弟」といっても、外見はあんまり似ていない琥一クンと琥夏クン。性格も、琥一クンがニヒルなのに対して、弟の琥夏クンはやんちゃだったりと、かなり対照的だよ。そんな2人の兄弟仲がどんな感じなのか、すっごく気になっちゃう！ 実は意外と仲よしだったりするのかな？

魅力的な男の子がほかにもいっぱい♥ アナタは誰と恋をする？

DATA
『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』
●KONAMI ●DS ●SLG
●価格未定 ●2010年発売予定

登場人物紹介

長女 ● クリスチーネ・ジャー子
『3』発売前に、『ときメモGS2』を再びプレイ中。楽しい～!!

次女 ● ニコ
攻略対象は中学生以上が多いけど、もっと年下もいたらいいな♥

三女 ● みみみ
琥一クンに必死です。早くタッチペンでカレをつつきたいなっ。

starry☆sky
~スタ・スカ~

I remenver every time season come around precious days all of us laugh
stars read to the our time, bright forever without fading
layer heart, and hold this moment
lot' of love for you

オススメケータイゲーム PSP 2

担当 しづゑ

待望の移植決定!『Starry☆Sky』を大PUSH!!

しづゑ：私のイチオシは絶対コレ、『Starry☆Sky』ね！ 2009年にPCで発売された作品なんだけど、早くもPSPへの移植が決定したの。うれしい~!!
いつき：PCは持ってないから、まだプレイしたことなかったんだよな。PSPになるなら買ってみようかな~。
しづゑ：今からでも全然遅くないから、ぜひプレイすべきね！ ちなみにPC版と同じで、PSP版も季節ごとの4作品が発売予定。本当はそれぞれに出てくる12人の男の子を1人ずつ語りたいんだけど……。まず今回は、6月に発売される『~in Spring~』について、攻略対象の3人の男の子たちを紹介するのでガマンするわ。いつき！ 初心者はしっかり聞いてなさいよ？
いつき：お、おう！（すげぇ、気迫だな……）



季節ごとにいろんなイケメンたちが登場!
アナタだけの「彼」を見つけて♥

What's『Starry★Sky』 季節ごとに描かれるさまざまな恋♥

各星座の性格的な特徴を持つ、12人の男の子が登場する人気シリーズ『Starry☆Sky』。主人公と男の子が付き合うまでをゲームで、付き合ったあとの2人の様子をCDで楽しめるという新しい形でのリリース方法により話題となり、発売後大ヒットとなった。ゲームは春、夏、秋、冬の4種類で構成され、季節ごとに別の男の子との物語が展開。PSP版も6月発売の『春』を皮切りに4タイトルが順次リリース予定となっている。2010年も、ファンディスク発売やアニメ化などの新展開が続々決定している、乙女的注目作品。



▲個性豊かな男の子たちと、ステキな学園ライフを過ごしちゃおう♥

DATA
『Starry☆Sky~in Spring~PSPエディション』
●honeybee ●PSP ●AVG
●¥2,980(税込)／初回限定版：¥5,040(税込) ●6月24日発売予定（※）

※~in Summer~／9月30日発売予定、~in Autumn~／12月22日発売予定、~in Winter~／2011年3月24日発売予定

PICK UP 第1弾「春」に注目!!

『春』に登場する七海君、土萌君、東月君を紹介♥
3人の関係性もチェック。

幼なじみ



▲エプロン姿もとっても様になっている東月。彼の手料理のトリコになっちゃう人も多数!?



▲ケガをした主人公を、介抱する七海。ぶっきらぼうな態度のなかに、彼なりの気遣いが♥

見守る

東月錫也（とうづき すずや）

CV 小野大輔

世話好きで料理好き。幼なじみ3人のなかでは中心的存在で、いつも何かと頼りにされている。

ここが気になる! **カンペキすぎるお母さん!?**

しづゑ：東月君は、料理もうまいし気配り屋だし、さらにいつも穏やかで優しいし！ もう言うことなしよね♪ 世話好きがたたって「オカン」なんて呼ばれちゃうところも愛しいわ♥

七海哉太（ななみ かなた）

CV 杉田智和

主人公と東月の幼なじみ。口よりも手が先に出てしまうタイプだが、じつは誰より友人を大切にする優しい男の子。

気にくわない

ごはん大好き

ここが気になる! **短気だけど根は優しい!**

しづゑ：何かとケンカっ早い七海君だけど、実は体が弱くてよく保健室のお世話になってるの。みんなに心配されるのを気にしちゃう、意地っ張りなところもカワイイわよね♥

STORY 友情から恋心への変化

星に関する専門的なカリキュラムが学べる「星月学園」へと進学した、幼なじみの東月、七海、主人公。女子が主人公だけという特殊な環境ながら、無事に1年が過ぎようとしたある日。クラスに1人の転入生がやってくる。その転校生―土萌の登場で、主人公たち幼なじみの関係にも変化が現れ……。



主人公（名前変更可能）



◀主人公、東月、七海、土萌は、一緒に過ごすうち、それぞれに"大切な人"の存在に気づく。

土萌羊（ともえ よう）

CV 緑川光

主人公たちのクラスへ転校してきた帰国子女。幼少期に出会った主人公が忘れられず、単身日本へやってくる。



△フランス人とのハーフである土萌は、日本語を勉強中みたい。彼のためなら喜んで教えてあげたくなっちゃう!?

ここが気になる! **主人公への一途な想い♥**

しづゑ：土萌君は、とにかく主人公のことが大好き♥ だから周囲の目も気にしないで、どんどん積極的に「好き」って言ってくれるのよ。画面越しに見ているこっちまで、テレるわっ!!

四女 しづゑ：『スタ☆スカ』は制服もステキでオススメ！

五女 いつき：乙女ゲームにちょっと興味出てきたかも？

六女 六花：寒い日は、コタツでゲームが最高ですわ。

謎の司令官さん：今月の司令官は、犬猫王国の王子様に!?

さらに! 乙女ゲームは女の子も魅力的♥ 次のページでチェックして

がんばり屋さんの女の子は好きですか？

ヨメソムリエ

Yome Sommelier

ジャー子：ここでは、ゲームに登場するカワイイ女の子を紹介していくわよ。さて、担当は誰かね。
六花：私が担当させていただきます。せっかく今回は、PSPとDSの乙女ゲーム特集ですので、それにちなんだ女の子はいかがでしょう。
ニコ：あら、いいんじゃないかしら。それにせっかくの機会だし、何人か紹介したいわよね〜。
ジャー子：ハイハイ！　それなら『金色のコルダ』シリーズの主人公·日野香穂子ちゃんがいいわよ。努力家で決断力があって、さらにヴァイオリンもうまいなんてカンペキでしょ！　はい、決まり。
六花：確かに日野さんは、かわいくてカッコよくてステキですね！　助言ありがとうございます。
ニコ：あら、話がまとまっちゃったわね。あとは？
六花：もちろん、お任せください。とっておきの女性をご紹介させていただきますわ！



担当 六花

妖精に見出されたヴァイオリニスト
日野香穂子

星奏学院 普通科2年生



▲普段はラフな服装の多い香穂子。でも、コンクールや文化祭などでは、こんなステキなドレス姿を披露！

音楽の妖精と出会い、出場することになった学内コンクールをきっかけに、ヴァイオリニストを目指す女の子。日々の練習など、何事にも常に一生懸命。

仲間と協力してアンサンブルを成功させよう『金色のコルダ２ｆ』

コンサートの成功させるため、アンサンブルのメンバーや、観客を集めるために奔走する主人公たち。そのなかで芽生える、仲間たちとの恋を楽しんで♥

DATA ●コーエー ●PSP ●SLG ●¥5,544(税込) ●発売中（2009年2月26日発売）



ほかにもまだまだ さらなるヨメ候補をピックアップ

DS&PSPの乙女ゲームには、オススメな女の子がいっぱい♥

ツライ運命にも立ち向かうひたむきな少女



春日珠紀（かすがたまき）

彼女は災いをもたらすと言われる刀―鬼斬丸を封印する使命を持つ「玉依姫」と呼ばれる存在。普通の女の子として生きてきた彼女が、自らの使命を果たすために厳しい試練に立ち向かう様子は本当に健気。でも、普通ならくじけてしまいそうな場面も、珠紀さんは持ち前の明るさと芯の強さで乗り越えていくんです！　常にあきらめない彼女の姿勢は、同じ女性としてもお手本にしたいですわ。そんな彼女を、ぜひ支えてあげてください。



▲清廉な巫女姿も、とてもキレイなのです♥

DATA 『緋色の欠片ＤＳ』 ●オトメイト ●DS ●AVG ●¥5,040(税込) ●発売中（2008年5月22日発売）

こんな男性にオススメ！

・巫女さんってステキ♥　・前向きな子が好き
・お姫様を守るナイトに少しあこがれる

『緋色の欠片』って？

玉依姫の使命を持つ主人公。彼女は、守護者と呼ばれる特殊な力を持つ５人の男性と、鬼斬丸の封印に挑むが……。

しっかり者だけど恋には奥手



依藤亜貴（いとうあき）

高校生ながら一人暮らしだったり、学級委員を務めているなど、普段からしっかり者な亜貴さん。出会ったばかりの異世界の王子に婚約者にさせられる、なんて非常事態にもめげず、契約破棄のため奮闘する姿もステキですわ。でもそんな彼女も、恋にはちょっと臆病なんです。恋をしたときの、普段とのギャップもカワイイです♥



▲得意技はツッコミ!!　その威力は絶大ですね。

DATA 『PanicPalette Poratble』 ●TAKUYO ●PSP ●AVG ●¥7,140(税込) ●発売中（2008年7月31日発売）

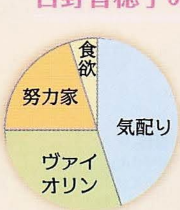
こんな男性にオススメ！

・どちらかというとボケ　・非日常も耐えて見せる
・ラブコメっていいよな　・おだんごが好き

『PanicPalette』って？

勝手に決められた婚約を解消するため、ある特殊な薬を作ることになった主人公。はたして、彼女の運命は!?

日野香穂子の成分表♥



彼女のヴァイオリンの音色は、周囲が一目置くほど見事なもの。またアンサンブルでは、ほかのメンバーのフォローでも忘れない気配り屋さんです。反面、普段はお友だちと買い物をしたり、学校の行事を思いきり楽しんだりする普通の女子高生。どちらの彼女も、すごく魅力的ですよ。

こんな男性にオススメ！

・クラシックが大好きです
・しっかり者ってやっぱりいい♥
・気配りもできれば、なお最高

STAFF COMMENT

『金色のコルダ』シリーズは、主人公の日野香穂子以外にも魅力的なキャラクターがたくさん。
一生懸命頑張る高校生たちの姿を通して、青春の甘酸っぱい気持ちを味わっていただけるタイトルになってます。骨太なシステムも、男性におすすめですよ♪

ルビー・パーティー

イラスト／呉由姫

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第5回

RCGをこよなく愛する編集者・ライターが集まってあーだこーだと語る夢の楽園「DRF」。我らは第5回目にしてついに『Forza 3』のキモ、クルマのアップグレード（強化）に着手した！ 今回はまず、クルマの戦闘力を上げるための基本を紹介する。

STORY

速さは力だが パワーは必ずしも速さではない

megane：マフラーをレース仕様にして、タービンも大きくして……

Rusty：お、クルマのアップグレード中か。ほほう、ホンダのS2000。9000回転まで一気に吹け上がるエンジンと、オープンだけど高い剛性が魅力のクルマだな。

megane：あ、Rustyさんいいところに。どうですか、このS2000は。400馬力オーバーですよ。ふひひ。ちょっと勝負でもしてみませんか？

Rusty：クラスはBか。よし、ちょうど作ってあるから鈴鹿でタイマン勝負をしてみるか。

———1周して———

megane：うわー！ 真っ直ぐ走れない！ しかもエンジン壊れた！

Rusty：まぁ、こうなるとは思ってたよ。キチンと走れるようにクルマ強化を基本から教えてやろう。

LAP 4 戦闘力の高いクルマを作る！［基本アップグレード編］

速くて操作しやすいクルマを作るための基本として、強化の方向性について1台のクルマを例に解説。

ベース車の特性から強化の方向性を決める

『Forza Motorsport3』では、マフラーやタービンなどの動力系から、足回りやミッションなどの駆動系、エアロまで数多くの強化パーツを用意している。だが、クルマがもともと持つ特性に合わない強化をしてしまうと、真っ直ぐ走れないクルマができ上がってしまう。今回はカテゴリーごとのクルマ特性と強化の方向性を伝授する！

Forza Motorsport 3

●マイクロソフト ●Xbox 360
●発売中(2009年10月22日) ●RCG
●¥7,140(税込)、限定版：¥8,190(税込)
●プレイ人数：1～2人／オンライン対応(最大8人)

Point 駆動形式とスペックから特性を見極めよう

特性というのは、そのクルマがどのようなドライブが得意なのかということを示している。直線でスピードを稼ぐのが得意なのか、クイックなコーナリングが得意なのか、トラクションでグイグイと前に進んでいくのが得意なのか、その特性は千差万別だ。だが、クルマの駆動形式とスペックを見れば、それらの特性はおのずとわかってくるものなのである。



Lotus Elise 111s

◀軽さが武器のエリーゼ。コーナーがバカっ速い。

カテゴリー別にわかるクルマの特性

小パワー FF/FR：100馬力前後の大衆車が属する。ボディ剛性が低めなため、パワーを上げすぎると不安定になる。	中パワー FR/MR：300馬力までの後輪駆動車が属する。パワーを上げすぎるとテールハッピーになるので注意。
軽量 FR/MR：1000kg以下の後輪駆動車が属する。足回りを優先的に強化して、運動性を高めよう。	重量 FF/FR/AWD：1600kg以上の高級セダンなど。軽量化を優先させつつ、足回りを固める方向で強化しよう。
中パワー FF/AWD：200馬力から300馬力までのFF/AWD車がここ。パワー重視でも運動性重視でも幅広く強化できる。	大パワー FR/MR：マセラティやフェラーリなど、300馬力以上の高級車が属する。軽量化およびタイヤ強化を。

明日から使える！ クルマ用語集

NA：ターボやスーパーチャージャーなどの過給器を搭載していないエンジンのこと。Normal (Natural)Aspiration（自然吸気）の略。アクセルに対するリニアなふけ上がりが利点。

ターボ：排気ガスの圧力を利用して吸気を圧縮し、その吸気をエンジンに押し込むことで大きなパワーを生み出す過給器のこと。

スーパーチャージャー：過給器の一種だが、ターボとの違いはエンジンの力を利用して空気を圧縮すること。比較的低回転から過給できるが、ターボと比べて大出力は苦手。

カムシャフト：カムとも言う。4サイクルエンジンの吸排気バルブの開閉タイミングを担当するパーツ。

可変バルタイ：可変バルブタイミング機構の略。エンジン回転数によって、バルブの開閉タイミングを変えて、パワーをより多くしぼり出す。カムの角度を変えるものと、カムそのものを切り替えるものの2種類が一般的。前者はトヨタのVVTや日産のNeo-VVL、後者はホンダのVTECや三菱のMIVECが有名である。

座学 パワーを上げればいいってもんじゃない

パワーを上げれば、スピードが伸びるのは当たり前。だが、直線だけを走るならまだしもフルブレーキからのコーナーが連続するサーキットでは、上げすぎたパワーはトラクションの喪失に直結し、結果としてコーナーごとにスピンの恐怖がつきまとうことになる。



◀いくら直線が速くてもコーナーが遅くては……。

実践 同じクルマを異なる方向性で強化してみた

1999年から2009年まで発売されていたホンダのオープンカー「S2000」を使って、PI（性能指数）が同じになるように調整しつつ、強化の方向性の違いを検証した。検証したのは、駆動系強化＆パワーのみを上げた「パワー重視」と、パワーはノーマルのままで軽量化と足回り、タイヤを強化した「運動性重視」の2種類。なお、セッティングはギア比のみ調整している。



Honda S2000（PI:360）

●出力：184kW(250ps) ●トルク：218.5N·m(22.3kgf·m) ●車重：1250kg

パワー重視の場合

まずはパワーだ―モアパワーを

まずパワーを手っ取り早く上げるために、ターボを追加。また、パワーバンドを引き上げる効果を期待してカムシャフトをレース仕様に。さらにレスポンスアップのためにフライホイールを強化。こうしてでき上がったパワーマシンだが、タイヤがノーマルなために、トラクション不足と感じる場面が多かった。ストレートが多いサーキットならアリか。

チューニングメニュー	
ブレーキ・駆動系	+28
フライホイール（スポーツ）	+4
カムシャフト（レース）	+48
シングルターボ追加	+59
合計	PI:499

SPEC 出力	トルク	車重
259kW (351ps)	287.6N·m (29.3kgf·m)	1248kg

パワー重視での鈴鹿ラップタイム
2分17秒813（最高時速234km/h）

運動性重視の場合

軽くてコーナーが速いクルマを！

回頭性の高さを生かすべく、足回りを強化しつつ、ノーマルから約180kgほど軽量化。さらにタイヤをセミスリックにして、コーナリングスピードを最大限までアップさせる方向で調整した。ラップタイムで見ると、パワー重視よりもタイムアップしているほか、コーナーごとの負担も少ない。ただ、ストレートが伸びないぶん駆け引きは苦手。

チューニングメニュー	
ブレーキ・駆動系・足回り	+30
軽量化	+57
タイヤ（セミスリック）	+22
タイヤ幅アップ	+19
フライホイール（レース）	+8
合計	PI:496

SPEC 出力	トルク	車重
184kW (250ps)	218.5N·m (22.3kgf·m)	1066kg

運動性重視での鈴鹿ラップタイム
2分17秒008（最高時速216km/h）

次のDLCで何のクルマが追加されるのかがわかった！

次のダウンロードコンテンツでの車種が、なんとユーザーによる投票で決定したようです。この投票は海外サイト「Jalopnik」内で行われ、120車種から最終的には15車種に。「EK9 シビック」や「AW11 MR2」など数多くの日本車がノミネートされていましたが、残念ながら日本車で残ったのは「Mitsubishi Starion ESI-R」のみでした。メーカーからのこういう試みはおもしろいですね。



さまざまな面でRPGの新たな境地を切り開いたと話題の『EoE』。発売から約ひと月を数えた今だからこそ語れる、秘められたエピソードの数々を、開発を代表するお2人に語ってもらった。

島野光弘
Mitsuhiro Shimano
プロデューサー
SEGA



勝呂隆之
Takayuki Suguro
ディレクター
tri-Ace



開発者が語る『EoE（エンド オブ エタニティ）』のすべて

※本インタビュー内でのネタバレは、基本的にゲームを遊ぶうえで知っておくと、さらに楽しめるような補足情報までに留めている。これから『EoE』を遊ぶつもりの人も、予備知識として読んでおけばより楽しめること間違いなし！

初タッグ作は、新機軸かつシステム重視のRPGに

――発売からもうすぐ1カ月になりますが、ユーザーさんからの反応はいかがですか？

勝呂氏（以下敬称略）：もっとパキっと意見が割れると思ってたんですけど、ユーザーさんからは好意的な意見が多くて、すこし居心地が悪いくらいですね（笑）。

島野氏（以下敬称略）：新しいタイトルなので、正直理解されるまでにもっと時間がかかると思っていました。やってもらえれば評価していただけるのではないかという自信はありましたけれども。

勝呂：最近の親切で優しいゲームとは真逆の方向を狙って作ったので、否定的な意見も多いかなと思っていたんですけど、こういうゲームをやりたかった人は意外と多かったんですね。きっと受け入れてくれる人がいるに違いない、とは思って作っていましたが。

――新規タイトルを立ち上げるということで、まず最初にやりたかったことはなんだったのでしょうか？

勝呂：戦闘シーンを派手にすることですね。RPGのイベントシーンって、制作にかなり手間がかかるわりに、基本的に一度しか見てもらえないですよね。だから、操作を行うバトルのほうにもっと手間をかけて、シネマティックで派手なバトルシーンができないかと。でも、派手にするためにアクション的な要素を入れちゃうと、苦手な人はバトルがショボい絵面になってしまうので、それ避けるためにちょっとストラテジックな方向にしました。

――HD機で出ているRPGは、画面の美しさを出すためにアクション寄りになっているものが多いので、とても新鮮に感じました。

勝呂：個人的にSLGが好きなので、手順のかかりすぎないサクサクと進むストラテジーゲームを作りたかったのもありましたね。あと、RPGで最も多くユーザーが触れるのは、やはり戦闘などのシステム部分なので、必然的にシステムのほうに力を入れています。

――セガ×トライエースの初タッグですが、制作上でお互いのこだわりがぶつかった部分などはありましたか？

島野：初期の段階では、社内でもトライエースさんに王道RPGを望んでいたところがありました。でも企画をいただいて、これは剣と魔法じゃ成り立たないとわかって、そこからは納得して進められました。あとは僕が社内をまとめるために、リーンベルのモデルを早く作ってくれとか、もうちょっとかわいくしてほしいとか、そういうお願いはしました。

勝呂：あとは、「なんで生足がないんだ！」という意見も（笑）。最初リーンベルはスパッツを履いてたんで。

島野：あのミニスカもなかったですもんね。

勝呂：ミニスカで生足だとパンツ見えちゃうんですけど、まあセガさんがいいならいいかって（笑）。別にパンツを見せろって言われたわけじゃなくて、生足はないのかって言われただけなんですけどね。

個性的なキャラクター達と意図されたギャップ

――タイトルは「永遠の終わり」という意味ですね。

島野：もともとは『レゾナンス オブ タイム』で、そこから『レゾナンス オブ フェイト』（"運命の響き"という意味）に変わって。

勝呂：海外版は『レゾナンス オブ フェイト』ですね。

島野：でも国内では「レゾナンス」って何？　という話になり、『エンド オブ エタニティ』で決まりました。

勝呂：若干シナリオとも絡んだタイトルで。意味がちょっと抽象的ですが、逆に大作的な感じがするかなと。

――主人公が3人の男女に決まった経緯はなんですか？

勝呂：2人だと足りないし、4人だとちょっと多い。バランスのいい数字なので、ほとんど試行錯誤なしで3人に決めました。それぞれの立ち位置や3人のなかでの位置づけもほとんど初期段階から固まっていましたね。

――ツイッターで主人公達がつぶやくのも斬新でした。

島野：新規のオリジナルタイトルを知ってもらう点で、マーケティング的にも役立ったなと思っています。



▶ギャグ路線を隠すため、事前に公開しない可能性もあったペーター。「海外でもペーターは大ウケだったので、やっぱり出しておいたほうがいいだろうと。スタッフにも人気で、出番も少し増えましたから」（島野）

END OF ETERNITY™
エンド オブ エタニティ

最近の流れの真逆をいくゲームを待っていた人が意外と多かった

勝呂：最初は情報だったらブログで書けばいいじゃないって、ちょっとネガティブな考えだったんですけど、情報ではなくキャラクター性が出る方向性にして。結果的に見ていただいた方にキャラが浸透し、ゲームを始めたときに最初からキャラに愛着を持って遊んでもらえたので、やってよかったと思いますね。

――ヴァシュロンは事前のイメージとギャップが(笑)。

島野：そこは意図的です。ギャグが悪いというわけではなくて、オリジナルタイトルの場合、まず最初にちゃんとしたタイトルであることを伝えなければいけないかなと。もちろんその後のギャップも狙ってギャグ路線は事前には見せないって決めていたんです。

――見事にダマされました。彼らは設定的にもかなり特殊ですよね。死ななかったりとか。

勝呂：そのあたりは曖昧に語ってる部分なんですが……。まずバーゼルに住んでいる人々の運命は、ゼニスというシステムが管理しています。そして、人々が自分の信念に基づいて行動したうえで死にそうになった場合は、ゼニスのご加護があって死なないように守ってくれる。という設定になっています。

島野：冒頭のムービーでも2回出てきますよ。ゼファーがヴァシュロンにやられるところと、実験体20号が橋から飛び降りるところ。ああいったゼニスが写っているシーンは、ご加護が働いていることを表しているんです。

勝呂：なので、必ず主人公達が常に死なない人間かっていうと、実はそういうわけではないんですよ。

――キャラについては声優陣もかなり豪華ですよね。

勝呂：ちょっと豪華すぎるかなと思ったんですけど、わりと希望通りのキャスティングが通ってしまって(笑)。

島野：1カ月半くらいで一気に収録しました。

勝呂：あれが一番大変でしたよね。

島野：声優さんのアドリブを最大限に生かすために、あとからイベントの演出を変えたことも結構ありましたね。

――例えば、どんなシーンでしょうか？

勝呂：それこそ、ガリジャーノン役の若本さんの「なんじゃこりゃあ！」ですね。台本ではあんなに連発していなかったんですよ。あとは、ペーター役の檜山さんも結構アドリブを入れてくださったりして。

島野：あの2人のときは大爆笑でしたよ。こっちのスタッフの声が入っちゃうんじゃないかっていうくらい。

シンプルさを突き詰めたバトルシステム

――本作ではイベントシーンだけでなく、戦闘中の会話でどんどんと話が進んでいったりします。あれは最初からそうしようと考えられていたんでしょうか？

勝呂：そうですね。シナリオを作っている者の意図もあるんですけど、あまりゲームのなかのイベントで語りすぎるのではなく、NPCとの会話や戦闘中のやりとりで補完するような形にしていますね。

島野：NPCとの会話は、実はかなり大事なんですよ。たぶん今までのRPGの経験上、一度話したらどうせ次も同じことを言うだろう…と思いがちですが、このゲームでは時間帯や章ごとに言うことが変わっているので、進むたびに丁寧に話を聞いていってほしいですね。バーゼルという世界についてとか、冒険のヒントとかいろいろな情報を教えてくれますから。

――バトルシステムでも、かなりたくさんの新しい試みをされてますよね。

勝呂：シンプルにしたかったので、最初は覚えることが結構あるんですけど、一度覚えればそのルールだけで最後まで遊べるという形にしたかったんです。だから、少ないルールとその応用でどれだけバリエーションを出せるかということを考えて、あのシステムを作りました。個人的には属性なども入れたくなかったんです。知識で対応するのではなくて、最初の基本ルールだけにしたかった。でも、あまりにも全部そぎ落としてしまうと色気がなくなっちゃうので、属性などある程度残してはいるんですけど。

グレネード連発が救った!? 『EoE』制作の危機

勝呂：もうひとつ、ほんとはグレネードも余計だと思っていた時期があったんです。武器はマシンガンとハンドガンの2種類だけでいいんじゃないかと。

島野：でも、グレネードがなかったら、『エンド オブ エタニティ』のゲーム自体が発売すらされてなかったかもしれないですけどね。

『EoE』迷鑑でしゅ サブキャラクター

ストーリー上、重要なポジションにいるカーディナルのメンバー達は、普通の人ではバーゼルで生きられないのかと思ってしまうほどの強烈な個性を持ち、主人公達を完全に食い気味。右では、そのなかでも一度見たら忘れられないインパクトを残す3人を紹介。その名(迷)演技っぷりは、ゲームをプレイして確かめてほしい！



ペーター CV：檜山修之

▲ゼファーと仲のよい青年。見た目も言動も歩き方もアレだが、じつはいいやつ。実写化されたら、バナナマン・日村が演じると思う。



ガリジャーノン CV：若本規夫

▼インタビューにも登場した"若本節"炸裂の変わり者。常に美を探求するナルシストで、名言は「なんじゃこりゃあ！」。



バーバレラ CV：折笠愛

▲食に異常な執着を見せる、弱冠24歳でカーディナルを務める女性。あれだけ食べてなぜそのプロポーションなのかはゼニスのみ知る!?

TIPS ROA PLAYER's プレイアドバイス

ここではインタビューから『EoE』をプレイするうえで役立つTIPSをピックアップしてみたので参考に。

オープニングムービーは3本ある



◀タイトル画面でボタンを押さずに待つと、すぐに噂の2本目のムービーが始まる。

島野：実はタイトル画面のあとにもう1本ムービーがあるんです。ネタバレなんですけど、ロエンとサリヴァンがバーゼルの話をするという重要な内容です。

勝呂：これを見れば、ゼニスの意味とサリヴァンがやろうとしていることがわかるので、章の終わりの2人のシーンもわかるようになると思います。

――ということは、ムービーは①神学校でのヴァシュロン対ゼファー、②ロエンとサリヴァン、③飛び降りる少女（ゲーム開始後）の3本あるということですね。

チュートリアルは闘技場で自習!



◀「1カ所にぎゅっとまとめて、やりたい人はやってくれ的に突き放してます」（勝呂）

初心者向けカスタマイズの方向性

勝呂：メインは装弾数とチャージスピードです。基本的にはチャージスピードをいかに上げるかが一番大事になるように、ゲーム上では設計されています。ただ装弾数が多いと撃ち上げがたくさん発生するので、どちらを選ぶかはその人の好みしだいですね。

逃げまわるのも、ときには有効

島野：5章のボスなどの動きが遅い敵は、ターゲットになっているキャラをオトリにして逃げて、I.S.ゲージを使わずにうしろからバンバン撃てば簡単に倒せます。

ターゲットは誰だ!?

勝呂：よく見ると敵がこちらの誰を狙ってるかが表示されているので、それを見ながら戦うとプレイしやすくなると思います。

着替えのDLCは検討段階？

島野：DLC(ダウンロードコンテンツ)は一応検討はしていますが、まだ検討段階というところですね。

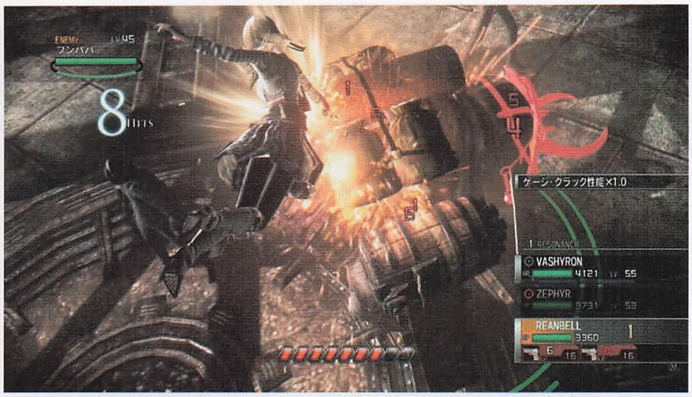
エンド オブ エタニティ

PS3	発売中(2010年1月28日発売)	¥7,980(税込)	
	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	販売元:セガ／開発元:トライエース	SF
	備考	プレイ人数:1人用	冒険
Xbox 360	発売中(2010年1月28日発売)	¥7,980(税込)	
	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	発売元:セガ／開発元:トライエース	SF
	備考	プレイ人数:1人用	冒険



──『EoE』が発売すらされていなかったかもって、どういうことですか!?
島野：最初は今の「トライ・アタック・バトル（t・A・B）」が確立されていなくて、銃を撃ってるだけで見た目の迫力がまったく感じられなかったんです。でも、社内のプレゼンは通さないといけないので、グレネードを使った派手なビジュアルを作ってもらって、バンバン投げて爆発させて「これぞHD機です！」っていうプレゼンをしました(笑)。
勝呂：初期のプレゼンのときは、カメラワークやモーションも今より全然派手じゃなかったですからね。
島野：ヘタしたら「この企画ダメだよ」と言われて先に進んでなかったかもしれないですから。だからグレネードは、実はすごく大事だったんです。
勝呂：そういうわけでビジュアル的には結構最初に作ったんですけど、後半になってきてある程度システムを固める段階で、どうしてもゲームシステム的に邪魔だな〜、ぶっちゃけ切ってもいいかな〜と思っていました。最終的には3人で3種類の武器ですし、数が有限な代わりに強力という意味づけができてよかったですが。
── 3種類の武器レベルの合計がキャラクターのレベルになるというのも、グレネードの搭載が決まってから詰められていったシステムなのでしょうか？
勝呂：そうですね。武器のカテゴリが3種類のみだと、使う武器の種類を固定してしまうユーザーさんが多いと思うんですよ。そうするとバトル中に同じモーションばかり見ることになって苦痛だろうし、ほかにもいっぱいあるモーションが見られないのももったいない。だから3つのレベルをプラスすれば、いろいろな武器を使ってもらえるかなと。戦闘中のボイスが多いのも同じで、何度戦っても飽きないようにという理由です。
島野：モーションは本当にかなりの数が入ってます。僕もこの間、初めて見たモーションがありましたし。
勝呂：ハンドガン、マシンガン、グレネードの3つのレベルについては、こちらが想定しているクリアレベルは合計80くらいですね。20、20、20の60＋αくらいのイメージで。ちなみにMAXは100、100、100の300です。ちなみにこのゲームのレベルって、実質マシンガンのレベルなんです。ハンドガンとグレネードはマシンガン(スクラッチダメージ)が強ければすぐ上がるので、マシンガンのダメージを目安にプレイするといいかもしれません。

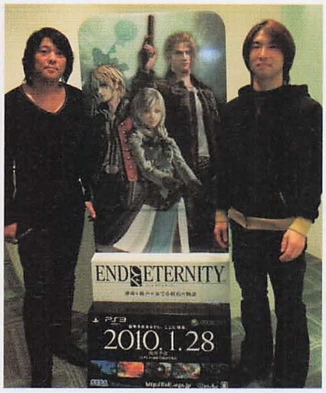
▶言い古された言葉だが「ボタンひとつでド派手なアクション」を本当に実現できるバトル。ギリギリの間合いを狙うギャンブル性を追求するのも、どれだけカッコよく敵を倒せるかを追求するのも、どちらも快感！



2周目以降の高難易度が本番です

銃ならではの弱点は遠くても当たってしまうこと

──銃を使った戦闘システムの発端は、10円サッカー（※10円玉を3枚用意し、指ではじいてほかの2枚の間を通しながらゴールを狙う遊び）とのことですが、どのような経緯で今の形に？
勝呂：このゲームを作るうえでの一番の目標は戦闘の演出を強化することだったんですが、銃は剣と違って遠くから攻撃できるので距離の概念がなくなってしまう。なので、距離の概念とマップの広さを生かすためにチャージをするシステムを取り入れました。10円サッカーに関しては、3人をまんべんなく使うシステムを考えたときに出てきたアイデアで、最後に3人同時に三角形を描きながら「レゾナンス・アタック」をするという案が浮かんで、最後のピースがハマりました。
──ルール自体はシンプルなので、戦闘でやれることの幅を自分で決められますよね。経験値システムや追撃など、そのあたりのバランス調整は大変だったのでは？
勝呂：実は一番大変だったのは、人それぞれのプレイの仕方によって難易度が変わるので、どこを基準にするかというところでしたね。
島野：でも、戦闘のバランスの取り方は「さすがだな！」って思いましたよ。本当に短い期間でスパっと決まって、こちらから見ていてまったく苦労してる感じはなかったです。ほんと早かったですね。
──あと細かい部分では、リトライする際にお金を消費しますよね。この理由を教えていただきたいのですが。
勝呂：全くノーリスクで復帰できてしまうとゲームに緊張感がなくなってしまうので。かといってゲームの進行の障害にもしたくなかった。ほんちょっとずつお金が減っていけば、気分的にもちょっとだけプレイヤーの心に引っかかってくれるだろうなと。
──それでは、最後に『EoE』を一言で表すとしたら、それぞれどんな言葉になるでしょうか？
島野：「チャレンジ」ですね。
勝呂：難しいですけど「王道を外れた大作RPG」というイメージですね、僕のなかでは。
──王道ではないと。
勝呂：はい。新規タイトルということもあって、いわゆるRPGのお約束的な部分にこだわらず作っているので。
──読者へのメッセージもお願いします。
島野：本当にやり込み要素が満載で、実はまだ発表されていないものもあったりします。歯応えのあるゲームをやりたい人にやっていただければなと思います。
勝呂：最初は取っつきが悪いと感じるかもしれませんが、投げずにプレイしてみてください。すでにプレイしている方はぜひ2周目を。もともとの想定は2周目以降の高難易度なので、ここからが本番かなと個人的には思っています。ゲームシステム的にもいろいろと考える部分があっておもしろくなりますし、1周目でゲットした服は全部持っていけるので、着替えてイベントシーンに反映させて楽しんでください。
島野：イベントも余裕を持って見れるので、また違う見え方があると思いますよ。



王道を外れた大作を楽しんでください！

TIPS FOR PLAYER's プレイアドバイス

エナジー・ステーションから引っ張る

勝呂：ターミナルは、エナジー・ステーションを置いて起点にすると、そこからすぐに色が引っ張れます。起点がなかったり遠すぎる場合は、とりあえず赤のエナジー・ステーションを置いてそこから広げていけば大丈夫。
島野：ほんと絶妙なところに置けるようになってるんですよ。色つきのヘキサ同士がうまくつながらない場所にエナジー・ステーションが設置できるよう作られている。
勝呂：エナジー・ステーションが全色ぶん用意されてるのはそういう理由なんですよ。色つきのヘキサは同じ色に隣接する形じゃないと置けないので。



◀「設置不可能のなかに置けるところが怪しいなって」（島野）

色つきのマスの近くで同色が出る

勝呂：色のついたマスで通行止めのところは、その近辺の敵からその色のヘキサが手に入るようになっています。

行き詰まったら見落としを再確認

勝呂：10章くらいまでは普通のルートを通っていれば、おそらくレベル上げは必要ないです。行き詰まった場合はターミナルかカスタマイズに抜け道があるので、そこを見落としてる可能性が高いと思いますね。

着替えてもパラメータに影響なし

勝呂：この仕様はいつどこでどう入ったか覚えてないんですよ。たぶん発端はゼファーのジャケットですね。白と赤の2種類あったので、切り替えられるようにしとくか……みたいな感じで。
──ゲームにはまったく関係なくて、パラメータが上がるわけでもないのに買っちゃうんですよね。
勝呂：「見た目しか反映しないの？」と言われたりもしたんですけど、パラメータに反映させちゃうと結局着るものが決まってしまうので、一切パラメータには影響しないようにしました。イベントシーンには反映されるので、何度も着替えて繰り返し見てみてください。



◀「服を引き継げるので、2周目以降も楽しめますよ」（勝呂）

ただいま絶賛プレイ中▶▶▶ このゲーム、最初こそ闘技場の横でゲームオーバーになる人多数(笑)だと思いますが、闘技場で一度ルールを覚えてしまえば、やればやるほどヤミツキになる戦闘が待っています。敵を1体だけ残し、追撃でチップを稼いだり、マシンガンのレベル上げをしたり……。サクっと終わるような戦闘でも、ついつい別のことを始めたくなってしまいます。PS3版＆Xbox 360版ともに「プラチナトロフィー＆実績1000」を狙っていますが、いつ達成できるかなぁ……。**(Bros／プレイ時間：まだ30時間)**



過酷な運命に立ち向かうライトニング達の物語を盛り立てる、荘厳で美しき音色の数々。本作のコンポーザーを務める浜渦正志氏が作り出した『FFXIII』の音楽の魅力とは――。その作品世界に迫ってみよう。

音楽で知る『FFXIII』の世界

『FFXIII』の秀逸なサウンドを手掛けるコンポーザー浜渦正志氏は、どのようにして、あの楽曲を作り上げていったのだろうか？　今回は『FFXIII』オリジナルサウンドトラックCDの発売を記念して、浜渦氏のインタビューを掲載しよう。氏のサイン入りポスタープレゼントもお見逃しなく!!

ファイナルファンタジーXIII		
発売中(2009年12月17日発売)	通常版:¥9,240(税込)／PS3同梱版:¥41,600(税込)	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
備考	プレイ人数:1人用	

CHECK

豪華＆大ボリュームのサントラCD発売中!

劇中の音源を収録した『FFXIII』のオリジナルサウンドトラックが1月27日に発売された。CD4枚組で、全85曲を収録。初回生産限定盤には、ゲーム本編以前のエピソードが語られるドラマCD「FFXIIIエピソードゼロ」も封入されている。なお、スクウェア・エニックスの通販サイト「e-STORE」限定で、サントラCDに未収録の音源を含んだ完全数量限定アナログレコードが、¥2,800（税込）で2月26日に発売される。



通常盤

◀菅原紗由理の歌うテーマソング「君がいるから」などを含む、全85曲の音源を4枚のCDに収録。デジパック&スリーブケース付きで価格は¥3,990（税込）。



初回生産限定盤

◀声優陣録り下ろしのドラマCDを1枚追加した、CD5枚組の初回生産限定盤。大型ビジュアルブックも同梱した特殊パッケージ仕様で、価格は¥5,250（税込）。

MESSAGE from COMPOSER「自分のこだわりが伝わればうれしいですね」

――『FFXIII』の作曲を担当することが決まったときのお気持ちはいかがでしたか？

浜渦正志氏（以下、敬称略）：大きなタイトルだけあって、やはりうれしかったですね。でも、当然プレッシャーもありました。先人の方が築き上げてきた『FF』というシリーズにふさわしい音楽を作らなければなりませんでしたし、ファンを納得させるものにしなければならなかったですから。これまでも、なんらかのタイトルの続編や、シリーズから派生した作品など、誰かが作り上げてきた作品にあとからかかわることは多かったのですが、今回はPS3初の『FF』で、ナンバリングタイトルでしたし、プレッシャーもひときわ大きかったです。

――ディレクターの鳥山求さんから曲に関して要望などはありましたか？

浜渦：2006年のE3で初めてお披露目する音楽を作っていたときに、鳥山さんから「とにかく一新された『FF』を目指したい」ということを聞かされました。そのなかで、音楽についてはハイブリッド感という意見で一致しました。次世代機ということで、先進的なサウンド、フルオーケストラの採用、さらに壮大な物語にふさわしいメロディ構成など、そういった要素を絡めて1つにまとめていこうと。自分自身も設定を見ただけで、とても壮大なゲームだと感じていたので、鳥山さんの考えに同意して作曲を進めていきました。

――ノーマルバトルの曲は、これまでの作品と比較しても、すごくインパクトが強いですね。

浜渦：僕自身もRPGが大好きな人間で、ゲーム音楽にもこだわりがあるので、それが反映されたのだと思います。ユーザーの方に、そうした自分のこだわりが伝わればうれしいですね。

――ゲーム全体を通してかなりの数の曲を制作されたと思いますが、なかにはボツになったものなども？

浜渦：もっとこうして欲しいなどの指示はありましたが、完全なボツというのはなかったと思います。ただ、体験版用に作った曲のなかで、ちょっとゲームの雰囲気に合っていないということで、一時、お蔵入りしかけた曲はありました。あのときは、僕もゲームの世界観をはっきりつかみきっておらず、ちょっと元気よく作りすぎたという感があって。でも、開発終盤になってゲーム起動時に最初に流れる音楽をどうするかという話になったときに、お蔵入りしかけたその曲をリアレンジして持っていったら、採用されたということがありました。

――その曲というのは？

浜渦：「FINAL FANTASY XIII プレリュード」と、それをさらにアレンジした「FINAL FANTASY XIII ～奇跡～」という曲ですね。ちょうど、サントラでは4枚組みディスクの頭と最後のほうに収まっています。ボツになりかけた曲が、最終的に音楽全体をまとめる形になって、なんだか運命的なものを感じます（笑）。

――今回は戦闘勝利時のおなじみのファンファーレがありませんでしたが、これは先ほどおっしゃった「一新」の一例なのでしょうか？

浜渦：いえ、それを意識して変えたわけではないんです。今回のゲーム中のファンファーレは開発初期の頃に試験的に作ったものなのですが、そのまま製品版で使われることになりました。今作はバトルが終わってからバトルリザルトに移るまでのテンポのよさも重視していて、それを考えたとき、今までのファンファーレだと少し長く感じたんですね。それで、テンポを崩すくらいなら最初に作った曲でいこうという話になったんです。だから、別に昔のものはなくそうという意図ではなかったんですよ。例えばチョコボのテーマなどは、おなじみのメロディをアレンジしたものですしね。

――『FFXIII』は約3年という長いスパンで制作されましたが、作曲作業が本格化したのはいつ頃ですか？

浜渦：体験版あたりですから、2008年の9月頃でしょうか。その時期からはスケジュールも明確に決まり、バンバン活動していきました。何より、チーム全体が「締め切りまでに仕上げる！」という意識に満ちていましたので、僕も気を引き締めなければいけませんでした。

――ノーチラスで流れる歌入りのチョコボのテーマソングが、プレイしていて印象に残りますね。

浜渦：あれは、実は『チョコボの不思議なダンジョン』で使われた音楽のリアレンジ版なんですよ。『チョコボの不思議なダンジョン』は、僕がスクウェアに入社して初めて全曲を担当した作品でして、思い出深い曲です。

――歌詞の制作は浜渦さんが？

浜渦：基本的にゲーム中の合唱曲などは、鳥山さんが日本語で歌詞を書いたものをラテン語に翻訳しています。チョコボの曲やサンレス水郷などで流れる歌に関しては、鳥山さんが歌の大きな部分を作り、あとは歌手の方が歌いやすいように修正していった感じですね。これまでだとゲーム中の歌というのは、それ単品をユーザーの方に聞かせるような役割でしたが、今回は完璧にBGMの1つとして溶け込ませています。フィールド移動などでプレイヤーが自由に操作しているときにあのような歌が流れるのは、RPGではめずらしいのかもしれません。シリーズのファンの方も、あの場面ではドキッとしたのではないでしょうか？　ゲームのストーリーがけっこう骨太なので、飽きさせないためのアクセントになったと思います。

――歌っているのはどなたですか？

浜渦：あれは僕の知り合いばかりで、フランシス・マヤさん、Mina、そして僕の妻です。あの歌自体、当初は試験的に入れてみたものなのですが、結果的にいい形に収まってよかったです。

――今回の作曲で、浜渦さんが挑戦された部分などは？

浜渦：そうですね……BGMに歌を入れたことや、さまざまなバンド編成を使ってサウンドの型を限定しなかったことでしょうか。1つのゲーム中でこれらを統一できるかどうか、ちょっとドキドキしていましたが。

――『FFXIII』の音楽制作を終えてみて、やり残したことなどはありますか？

浜渦：ほかの作品では、制作後に思い返してみてやり残したことがけっこうあるものなのですが、『FFXIII』についてはほぼないですね。人に聞かれても、パッと思い浮かばないですし。そのことを考えると、今回はやりきったという気持ちが強いですね。



浜渦正志

▲『FFXIII』の音楽を担当したコンポーザー。代表作は『サガ フロンティア2』『FFX』『ダージュ オブ ケルベロス-FFVII-』など。

PRESENT

浜渦氏サイン入りポスターを3名様にプレゼント！

浜渦氏のサインが入った『FFXIII』店頭販促用ポスターを3名様にプレゼント。詳しいご応募の方法はP.195のプレゼントページで確認してください。締め切りは、3月18日（金）当日消印有効です。





寒〜い冬をHOTにする情報をお届け!!



3月4日にアルティメットヒッツとして再登場する『DQⅨ』の勢いはまだまだ止まらない! 今月は「Wi-Fiクエスト」と「ルイーダの酒場」の情報をチェック!!

ドラゲンクエストⅨ 星空の守り人

発売中(2009年7月11日発売)	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数:1〜4人

冒険 育成 協力

Wi-Fiクエストに挑戦しよう!!

Wi-Fiクエストとは、世界宿屋協会から提示されるお題を全国のプレイヤーとともにクリアを目指すクエストのこと。例えば「スライムを100万体討伐する」というお題が出たら、スライムを倒したデータを各プレイヤーがWi-Fi通信で送り、その合計が100万に届けばクリアだ。お題を達成すると、さまざまな報酬が配信される。

Wi-Fiクエストのやり方……

1「スクウェア・エニックス メンバーズ」のサイトでクエストをチェック

メンバーズサイトのアドレス

Wi-Fiクエストは「スクウェア・エニックス メンバーズ」の「DQⅨ メンバーズサイト」で告知される。未登録でも見られるので定期的に確認しよう。

http://member.square-enix.com/jp/special/dq/dqix/

2 提出されているお題をクリアしよう!

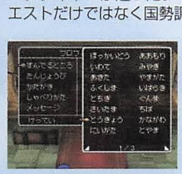
クエスト開催中は、メンバーズサイトの「Wi-Fiクエスト」のページでお題が発表されている。毎クエストごとにお題は異なるので、内容をよくチェックをしてからクエストに挑戦しよう。なお、今まで出された「お題とその結果」は以下のとおり。

■過去のお題リスト

	お題	結果
❶	「ぼうけんのしょをWi-Fiつうしんでおくる」の実行プレイヤー数50万人(のちに70万人)達成できるか!	成功→失敗
❷	ドラキーを100万匹討伐できるか!	失敗
❸	トロル、がいこつ、くもの大王、ゴールドマン、キラーリカントを合計400万匹(のちに1000万匹)討伐できるか!	成功→成功
❹	モバイル公式サイト「星空の仲間たち」登録者のみで、エスタークを20万匹討伐できるか!	成功
❺	全プレイヤーの「マルチプレイ時間」の総計で100万時間を達成できるか!	成功
❻	全プレイヤーの「すれちがい来客数」の総計で1000万人を達成できるか!	失敗
❼	宝の地図の洞くつに潜む「大魔王ゾーマ」を100万体討伐できるか!	成功

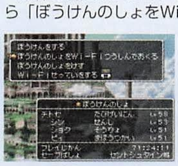
3 プロフィールを設定!

プレイヤーが送ったデータは、Wi-Fiクエストだけではなく国勢調査にも活用される。より正確な調査結果を出すためにも、送信前に「プロフィール」画面で正しい情報を設定しておこう。



4 トップメニューから送信

条件を満たし、プロフィールを設定したら「ぼうけんのしょをWi-Fiつうしんでおくる」でデータを送信するだけでOK! クエストの途中経過と結果は、メンバーズサイトで確認できる。



配信クエスト情報 1/29〜2/19

No.159から続いていた、竜にまつわるクエストが完結。さらにNo.163では、ルイーダの酒場で主人公の手助けをしてくれるラヴィエルからの依頼を受けられる。

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト発注場所	本編クリア以外の条件
1月29日	161	竜のなみだ	サンマロウ	クエスト160をクリア
2月5日	162	竜もどきの夢	アルマの塔	クエスト161をクリア
2月12日	163	星のまたたき	セントシュタイン城下町	クエスト157をクリア
2月19日	164	エッサのゆううつ	西ナザム地方	クエスト061をクリア

No.161 竜のなみだ



◀サンマロウの新町長からの依頼。「竜のなみだ」は、グビアナ城下町にいる宝石商が持っているらしいが…?

No.162 竜もどきの夢



◀アルマの塔にいる竜の正体がついに明らかに! 塔の前にいるスライムを竜のところに連れて行ってあげよう。

No.163 星のまたたき

▶ラヴィエルに話しかけると受注可能。「女神のいのり」は、宝の地図のボス・魔剣神レパルドから入手できる。



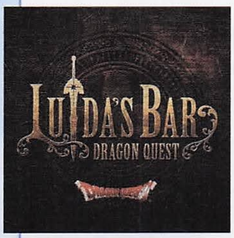
No.164 エッサのゆううつ

▶依頼者のエッサは、西ナザム地方の高台にある井戸の中にいる。彼のために、あるアクセサリーを錬金しよう。



ドラ特Ⅸ 第5回 東京・六本木に「ルイーダの酒場」をイメージしたBARがオープン!

「カラオケ パセラ」とのコラボレーションで、「ルイーダの酒場」がついに現実に登場! 場所はオトナの街・六本木。落ち着いた雰囲気のBARで、シリーズにちなんだメニューを堪能できる。ここではプレス内覧会に参加して、いろいろな料理に舌鼓を打ってきたグルメレポートをお届け。



LUIDA'S BAR
パセラ六本木 1階

- 平日／14:00〜23:00 (L.O. 22:30)
- 土日祝／12:00〜23:00 (L.O. 22:30)
- アドレス http://www.paselabo.tv/luidas_bar/



店内は「DQ」づくし!



◀伝説の武器・ロトの剣や天空の剣のレプリカが飾られている。

おしょうも大満足



▲メニューの1つ「スライム肉まん」とのツーショットでご満悦。

主な料理メニュー



ギガンテスのこんぼう



女神の果実〜バニラアイスを添えて〜

ルイーダの酒場のメシは……ウマイ!!

美味しいものがあると聞いて、喜んで試食してきました!! 『DQ』にちなんだ料理が16品、飲料も12品あるので、何度も通わないと全部は食べられないかも? 「ギガンテスのこんぼう」や「キメラの翼のグリル」などを味わいましたが、時間の都合で約10品しか試食できなかったのが心残りです。 (ブロス)

ただいま絶賛プレイ中▶▶▶ 先月スタートした『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ レジェンド』では、1月14日まで「デスタムーアの地図」を配信していました。Vol.3のリベンジを果たすチャンスだ! と思っていたんですが、年始のあわただしさで結局ゲーセンに行くことすらできず……。すれちがい通信で「デスタムーアの地図」を持ったお客さんが来てくれるのを待つ日々です。なお、デスタムーアを倒すとイエローオーブのほか、「レイドッググローブ」を入手できますよ。 **(千歳／プレイ時間:71時間)**

リーナのアトリエ Atelier Lina シュトラールの錬金術士

第5回 ようこそ！ アトリエの小部屋へ

調合＆行商が楽しい『リーナのアトリエ』に登場するキャラクターの設定情報を紹介するこのコーナー。最終回は、正反対の性格をした2人の魅力に迫る！

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士

発売中（2009年12月22日発売）	通常版：¥5,040（税込）／限定版：¥7,140（税込）	
DS ジャンル	RPG（新感覚RPG）	冒険
メーカー	ガスト	恋愛
備考	プレイ人数：1人用	育成



「リン、参上しました」

動物語を話す天然少女

のんびりとした性格で、モークの村人達から愛されている少女。リーナともすぐに友達になり、冒険を手助けしてくれる。動物と会話するために「動物語」なる言葉を編み出すが、本当に通じているかは疑問。ときどき「ミラクル」を起こすとか起こさないとか。



▲リンが喋る動物語を、うしろから読むとその秘密が……？

プロフィール

エーゼリン・フリーデン
Eselin Freeden
CV:花澤香菜

性別:女 年齢:14歳
身長:145cm 体重:41kg
血液型:B型 誕生日:838年10月27日
好きなもの:お菓子作り、ひなたぼっこ、動物
嫌いなもの:雨の日、チーズ

エーゼリン 設定画



デザイナーズコメント
ハッキリした色合いや、袴といった要素を入れることができたので、わりと気に入っています。杖や麦藁帽によって、なんとか山羊飼いらしさを保てているでしょうか。腰の瓢箪風の小物入れには、珍妙な味の木の実とか入れていそうです。（和狸ナオ）

プロフィール

ユング・シング
Jung Sing
CV:三瓶由布子

性別:男 年齢:12歳
身長:147cm 体重:45kg
血液型:AB型 誕生日:840年12月21日
好き:りんご、歌、姉の手料理
嫌い:大人

クールで皮肉屋の吟遊詩人

少女のような顔立ちとクールな性格で、巷の女性に大人気の少年吟遊詩人。しかしそのかわいげのない性格は、よくトラブルのタネにもなっているようだ。お金に強い執着を見せるが、その理由を語ろうとはしない。まれに子供らしい顔を見せることもある。



▲ツンツンした態度を見せるが、本当は姉思いの優しい少年だ。



「わかったならさっさとお金を払ってよ」

ユング 設定画



デザイナーズコメント
民族衣装っぽい格好の案もありましたが、露出の少ないコート姿で固まりました。ロングヘア案も「女の子に見間違われる」設定と合いそうで、結構迷いました。彼の職業柄、身に着けているアクセサリーにはいろいろな贈り手がいそうですね。（和狸ナオ）

リーナ四コマ劇場
作：高橋恵美

天然と天然（偽）



耐え難いギャップ



ただいま絶賛プレイ中!!
新しい採取地に行くために冒険者レベルを上げる日々。5周目に入りましたが、まだまだ見ていないイベントがたくさんありそうです。今作は行商にかなり比重が置かれているので、調合にばかりかまけているとまったく話が進みません。お金が全然たまらないという人には、武具の転売がオススメ。ヘングストとフェルゼンの往復だけで結構お金がたまります。調合はあくまでクエスト達成のために行うものと思っておき、お金は行商で稼ぐ方がいいでしょう。（N／プレイ時間：50時間以上）

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

SaGa series 20th anniversary 第6回

電撃サガ・アーカイブ

シリーズ20周年を記念する本コーナー。今回はシリーズ中でも異彩を放つ意欲作『アンリミテッド：サガ』（以下、アンサガ）の回想録をお届けしよう。

名作揃いのシリーズ作品を振り返る!

シリーズ作品回想録

シリーズファンにとって『アンサガ』は、最も印象が強烈だった作品という人も多いはず。その中核をなす斬新なシステムや魅力を振り返ってみよう。



・PS2
・2002年12月19日発売
・¥7,140（税込）

ゲーム内容紹介

リールが運命を左右する！ 特殊なシステムを多数搭載

『サガ』シリーズの代名詞ともいえる「斬新なシステム」という言葉。そう思っていた当時のファンにとってさえ、『アンサガ』のシステムは従来作品とは一線を画していた。実際には「閃き」や「LP」、「フリーシナリオ」といったシリーズの基本システムは踏襲されていたのだが、AVGのようにコマンドを選択する形での移動・探索システムや、スロットのようにリールを回して行動を決定するシステムなど、特殊なシステムがクローズアップされることが多かった。チュートリアルが少ないことでプレイする際に戸惑ったファンがいたのも事実だが、独特の世界観やシステムを理解すると見えてくる奥深さに魅了されたファンも多い。



フィールド移動はボードゲーム形式!

◀フィールド移動はボード上のマスを1歩ずつ進む方式。マス内やダンジョンなどでは、コマンドを選ぶことでオブジェクトを調べることなどができた。





止めたパネルの色で技のレベルが変化!

▲▶バトル中の行動を決めるリールは目押しが可能。そのため、レベルが高い技同士を任意に連携することも可能だった。

System Pick Up

システムピックアップ

■**ムービングフェイズ**：フィールドやダンジョンには、複数のマスが配置。移動時は、主人公をコマに見立てて進んでいくことに。
■**行動選択**：バトルはターン制で、ターン開始時に技や術など5回ぶんの行動を入力する。1人に複数回行動させることもでき、行動しないキャラクターはターン終了まで離脱。

■**リールシステム**：バトル中に繰り出す技のレベルやフィールドで罠にかかったときの安否は、画面上に現れるリールを止めて決める。バトル中のリールはボタンを押した直後に止まるので、慣れれば目押しすることが可能。一方、フィールドで出現するリールはすべるため、ある程度は運まかせになる。

■**成長システム**：キャラクターの成長は、シナリオクリア時に獲得できるスキルパネルを利用して行う。このスキルパネルをキャラクターの成長パネルにはめることで、パネルに応じたスキルを習得できる仕組みだ。この際、配置場所によってステータスが増減するので、パズルのように配置場所を工夫する必要がある。

七大驚異

神々が生み出した巨大建造物“七大驚異”の謎

家族を捜索する者や呪われた装備の謎を解く方法を探す者など、7人の主人公は各々が違う目的で旅立つが、いずれも最終的には七大驚異の謎に行き着く。七大驚異とは、数千年前に神が作ったとされる7つの巨大建造物のこと。これらの謎を解けば、神の力が手に入る、高度な文明が栄えた黄金時代が再び訪れる、といった伝説が残されている。



最深部にはボスが待ち受ける

◀神のテーブル、空中庭園、さまよえる島、神船の錨、ナクルの地上絵、ファロスの地下迷宮、二つの月の神殿。これらの七大驚異と呼ばれる建造物は仕掛けだらけの難関ダンジョンとなる。



『サガ』シリーズの生みの親

河津氏の思い出

そもそもは携帯ゲーム機向けとして作っていた作品でしたが、途中でPS2へと移行しました。もともとPS2用として設計していないシステムをベースにしているぶん、独特の形になっています。正直なところ、一番やり切れていない部分が多い作品なので、もう一度しっかりやりたいという思いは強いですね。直良有祐君がデザインしたキャラクターが魅力的なので、ちょっともったいないかなと。

ゲーマー達の思い出

“閃き”LOVEなライター五郎（35歳）の場合

クリアまでに何回“詰んだ”だろうか？

シリーズ独特の閃きシステムにハマり、各武器の技をすべて習得するまでとことんやり込む！　そんな『サガ』好きのオレが『アンサガ』を始めたきっかけは、「難し過ぎて進まん！」と途中でプレイを断念した友達からソフトを譲り受けたこと。ラッキーと思いつつ、いざ冒険を始めると、キャラクターを移動させられない、宝箱の開け方がわからない、という衝撃的な詰まり方をすることに。システムを理解するのに苦労しましたが、少し遊べば自然と慣れていきました（自力で解析していくのも楽しかったし）。それよりも問題だったのが、システムを理解するほどに見えてくる難易度の高さ。適当なルートで進むと、強い敵ばかりにぶちあたって“詰む”、すなわちクリアがほぼ不可能になってしまうことに。そもそも主人公ごとに難易度の差が激しいのも特徴で、普通に考えると一番メインの主人公っぽく見えるローラがトップクラスの難易度を誇るというのも罠のような気が……（初心者向けはジュディやヴェント）。それでもちゃんとクリアしたのは、攻略方法を考えながら遊ぶのがおもしろかったからですね。初めてクリアしたのがルビィだったのは覚えてますが、七大驚異の攻略順番はすっかり忘れちゃいました。

初クリアはルビィ!



▲わりと難しいキャラクターだと知ったのは、クリアしたあとでした。

7人の主人公達との思い出を振り返る

シナリオの違いはもちろん、主人公ごとに専用のシステムが用意されていたのが特徴。なお、レジナ・レオーヌ祭のイベントでは、必ず主人公同士が偶然にすれ違うという、心憎い演出も用意されていた。



アーミック

村の大干ばつを救うために立ち上がったチャパ族の勇士。性格はお人好しで、かなりマイペース。



ローラ

未亡人の元女海賊。夫を亡くして絶望していたが、亡国の王子のアンリと出会い、旅立ちを決意する。



ジュディ

明るい性格の魔法少女。鏡に閉じ込められた祖父を救出するべく、離散した家族を探すことに。



マイス

工房を営む鑑定士兼発明家。フォート（写真）に描かれた少女に恋をし、その少女を探す冒険へ。



ルビィ

有名占い師を姉に持つインチキ占い師。姉が占いの力をなくした原因を突き止めるため、旅に出る。



キャッシュ

防衛都市を守護する貴族の長男。呪いのガントレットにとりつかれたため、解呪の謎を探る。



ヴェント

兄の死の真相を探る陽気な性格の運び屋。兄が最後に運んでいたドラゴンハートを追い求めている。

ただいま絶賛プレイ中!!

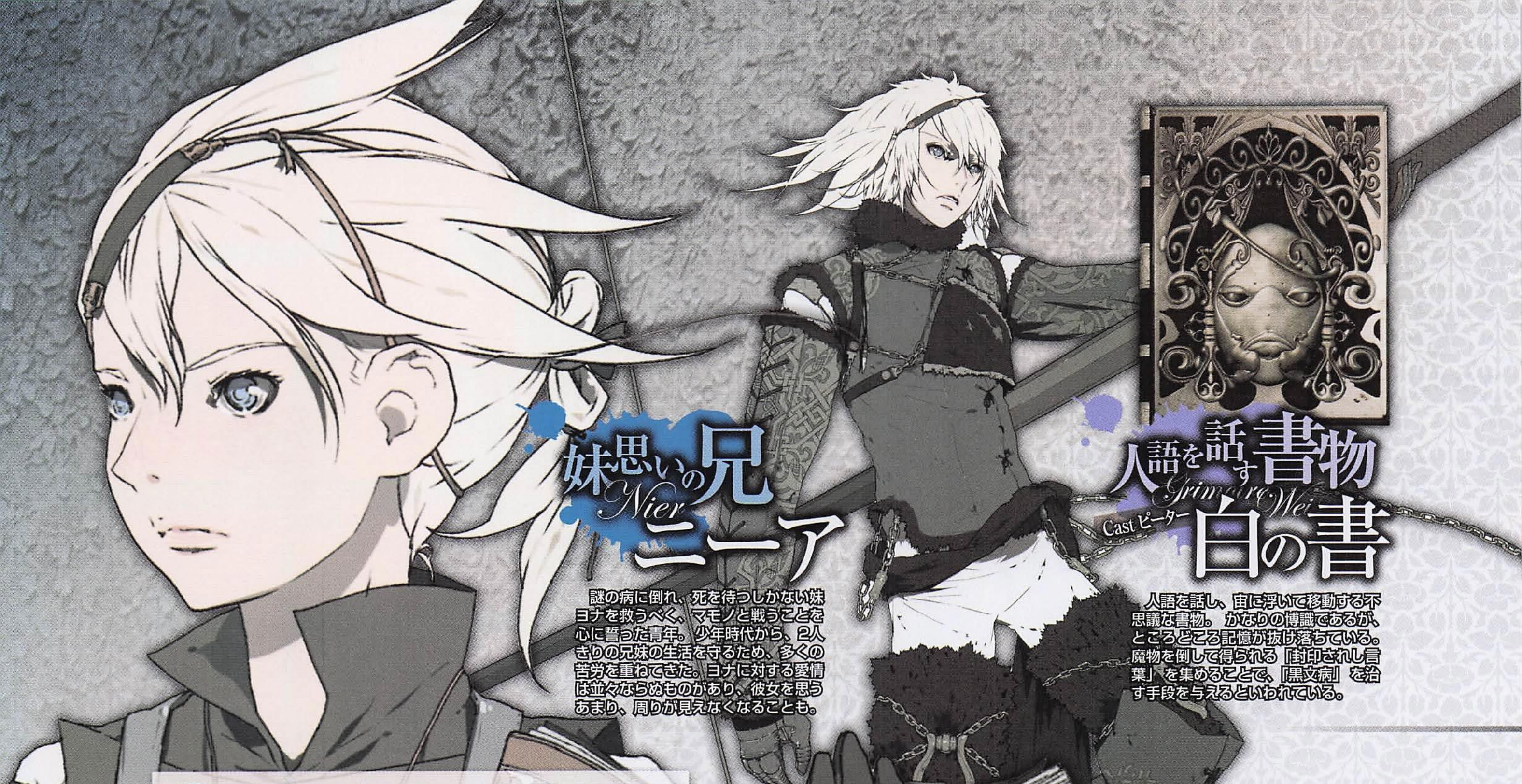
この記事のために遊び直してみると、よくこんなにハードなゲームをクリアできたな……と自分に感心。バトル中のリールを止める目押し力は衰えていないので、思ったとおりに技を出せるのですが、それでもキツイ！　ちなみにすっかり忘れてましたが、サブイベントも激ムズで、ボスの全体攻撃を連続で食らって、あっけなく全滅。さらには謎解きの手順がわからなくてタイムリミットで外に出されたり……ちょっと心が折れました。昔のオレ、スゲエ！　**（五郎／プレイ時間120時間以上）**

電撃ゲームス 特報

電撃ゲームスならではの視点で、あっと驚くような最新情報を徹底チェック！
今号は、ついに発売日が決定した『ニーア レプリカント』『ニーア ゲシュタルト』に注目！　ファンにはたまらない連載企画もオススメ!!







妹思いの兄 Nier ニーア

謎の病に倒れ、死を待つしかない妹ヨナを救うべく、マモノと戦うことを心に誓った青年。少年時代から、2人きりの兄妹の生活を守るため、多くの苦労を重ねてきた。ヨナに対する愛情は並々ならぬものがあり、彼女を思うあまり、周りが見えなくなることも。

人語を話す書物 Grimoire Weiss 白の書

Cast ピーター

人語を話し、宙に浮いて移動する不思議な書物。かなりの博識であるが、ところどころ記憶が抜け落ちている。魔物を倒して得られる「封印されし言葉」を集めることで、「黒文病」を治す手段を与えるといわれている。

Cast Message キャストメッセージ 岡本 信彦



少年期のニーアは、純真無垢でかわいい子だなと素直に思いました。ヨナとの絆をとても大切にしていて、魂で彼女とつながっているのではと思うほどです。そんなニーアだからこそ、ある事件が起こったあとは「悪いオトナにだまされないで‼」と声をかけたくなりました。シナリオはどんどん危険になっていって、青年期は……もう大変だなと(苦笑)。少年期と青年期のギャップを感じてもらえれば嬉しいです。白の書との出会いのシーンも、個人的にとても気に入っています。たくさんの伏線が絡み合って、いろんなウラもありますし、とても興味深い物語になっていますので、ぜひ楽しんでいただければと思います。

Cast Message キャストメッセージ 遊佐 浩二



ニーアは一途に妹ヨナを助けに行く、とても真摯な青年。ストイックな部分も強く、演じるのにとても神経を使いました。心から笑うことはほとんどなく、とても荒んでいるニーアですが、心の中には表に出せない優しさを持ち合わせているように思います。その微妙なニュアンスを汲みとって演じたつもりなので、感じとっていただければ嬉しいです。収録中は、狼の群れの戦うシーンに心が痛みました……愛犬家として‼　でも、シナリオ全体が痛くて、重いと感じます。……ゲームが進められない、クリアしたくないというほど重いな、と。そんな作品ですから、ぜひかみしめるようにじっくりとプレイしていただきたいですね。

Special Interview スペシャルインタビュー



ピーター Peter

歌や演劇、ダンスなど、舞台やテレビで活躍するエンターテイナー。ゲームでの声優業は『DOD2』以来となる。

『ドラッグ オン ドラグーン（以下、DOD）』シリーズでは、ピーター名義でアンヘルを、池畑慎之介名義でカイムを演じ、その圧倒的かつ強烈な演技力でプレイヤーをゲームの世界へと引き込んだピーターさん。本作で「白の書」役を演じると聞きつけ、アフレコ現場でお時間をいただき取材を敢行！　『DOD』シリーズからのファン代表として、喜びの声を伝えに行ってみると……。

「声」で演じることのおもしろさ

ピーター：(電撃ゲームスを手に取りながら) すごい厚さの雑誌ですね！　わー、端から端までゲームことばっかり書いてある……すごいですね～。

――ピーターさんは相当アウトドア派で、スポーツ大好きということですが、ひょっとしてゲームは……。

ピーター：そう、ほとんどやらないんです(キッパリ)！

――あ、やっぱり(笑)。では、『DOD』シリーズでのアンヘル役やカイム役の評判も、ひょっとしてご存知ないんでしょうか？

ピーター：もうずいぶん前の作品になりますけど、周りの若い人からはいまだに言われることがあるんです。それで「あぁ、いい印象で受け止めてもらえてよかったな」という実感はあるんですよ。だけど、周りにもゴルフやサーフィンや、アウトドアな友人ばかりが集まることが多いでしょう。ゲームの世界で自分の出させていただいた作品や、演じたキャラクターがどう評価されているのかは知る機会が少ないんです。

――実際にピーターさんの評価はとても高くて、今回の『ニーア』でも、ひょっとしたらキャスティングされるのでは……という期待が高まっていたんですよ。

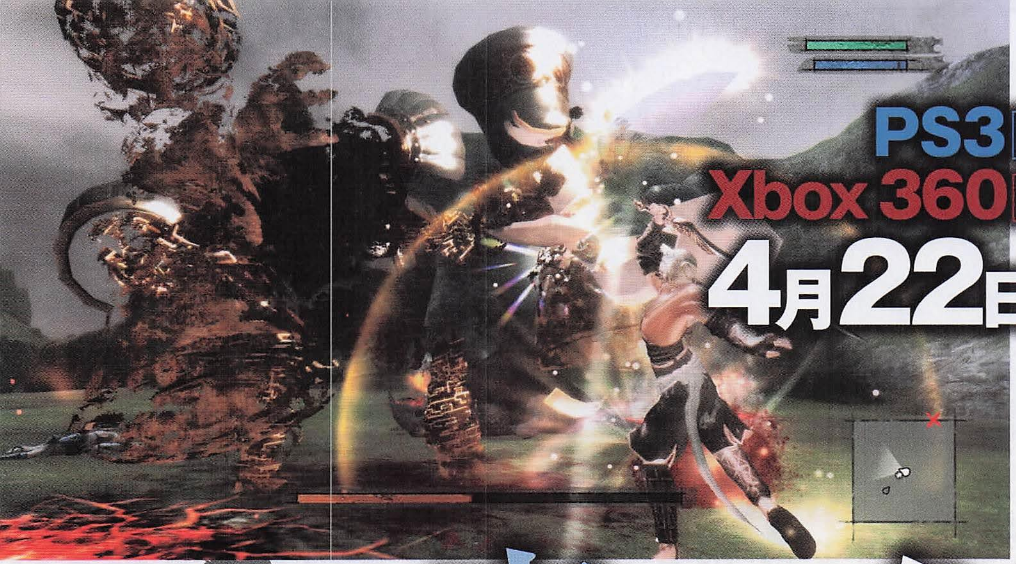
ピーター：そういうことであれば、呼んでいただけてなおさら光栄ですし、ありがたいなぁと思いますね。

――ピーターさんとしては、ゲームの声優というお仕事が舞い込んできたときに、抵抗はなかったのですか？

ピーター：もともと、ナレーションやCMなどで、声だけのお仕事をすることもあるので、ほとんどなかったですね。それに、声だけで演じるっていうのは、とてもおもしろいな、と思うんです。

――というと？

ピーター：テレビや舞台では全身を使って表現し、ある役になり切っている私を見てもらう。演じている私を通して、観客の皆さんは「誰か」を直接感じているわけです。だけど、声で演じるということは、最終的にはその声が誰であるかをわからないまま楽しむことも多いでしょう。そこに作り手と楽しむ側の間の、心地のよい「だまし」があると思うんですよ。「裏切りの美学」とでもいうのかな。そのおもしろさは、俳優業とはまた違う魅力がありますよね。



PS3『ニーア レプリカント』
Xbox 360『ニーア ゲシュタルト』
4月22日 同時発売決定!!

マモノの影が人々の生活を脅かし、徐々に滅び行く世界。たった1人の愛する家族のために、男は戦う道を選んだ。その先にあるものが希望であると信じて……。すべてを投げうって進んだ先にあるものは？　兄は、父は、最後に何を見るのだろう――。

世界は声を得て、色を帯び、今、真実を語りはじめる

『レプリカント』主要キャストが発表！序盤のエピソードやシステムも明らかに!!

待望の発売日が4月22日に決定した『ニーア レプリカント』と『ニーア　ゲシュタルト』。合わせるかのように、待望の『レプリカント』主要キャストも発表された。なんといっても注目なのは、『ドラッグ オン ドラグーン』で主役を務めた、ピーター氏を白の書に起用したことだろう。今号では、ピーター氏はもちろん、豪華キャスト陣へのインタビューを独占掲載！　更なる可能性を感じさせる『ニーア』の世界を掘り下げていく。



▲次ページからは序盤のエピソードを詳細に紹介！　マモノのように黒い姿の巨大な狼とニーアたちが戦う理由とは!?　声優メッセージも見逃し厳禁！

主要キャストインタビュー
ウェポンストーリー
電撃ゲームスと電撃プレイステーションで
独占掲載！

――前回はドラゴン、今回は書物と、人ならざるモノを続けて演じられたわけですが。

ピーター：だからそこも、声の仕事ならでは、という気がしますよね。生身でそれらを演じることは難しいけれど、声ならばなり切って、お客さんに感じてもらうことができる。同じ「演じる」というカテゴリーでも、こちらはこちらの魅力があってステキだなって思います。それにね、ゲームの台本をいただいて読むと、舞台とは違う在り方の作品なんだなって痛感するんですよ。

――どういう部分をそう思われるんでしょう？

ピーター：だって「物語が分岐」するじゃないですか。それはお芝居にはありえないことだから。

――たしかに。結末がいくつも用意されているというのは、ゲームならではですね。

ピーター：私たちが舞台を作るときは、演出家や脚本家、それに演者たちの意向をそのままお客さんに「与える」んですね。お客さんは観る立場であって、主導権がない。映画だって、小説だって結末は1つでしょ。でも、ゲームは最終的な結末を、プレイする人に「委ねる」。そこがすごいなぁと思うんです。私、今回もスタッフさんに言いましたよ。「こんなにたくさんのパターンを録らないとダメなんですか？」って(笑)。

――エンディングがいくつもありますからね(笑)。シナリオもわりとボリュームがあるので、収録は長丁場で大変だったのでは？

ピーター：それが全然！　声の収録って、私、とんでもなく早いんですよ。今回もスケジュール3日間ってうかがってたのに、2日でおわりそうなの。(笑) たぶんね、何回か録り直しても、そんなに変わらないからだと思う(笑)。

――そんな(笑)。リハーサルで録って、そのままOKということが多いとうかがいましたが。

ピーター：プロの声優さんみたいに、微妙な変化はつけられないし、ましてや白の書もアンヘルも、架空の存在でしょう。自分の頭の中で「これだ！」っていうのをつかまえたら、そのまま突っ走って収録しないと、キャラクターがどこかに逃げちゃいそうな気がするんです。だから、勢い重視で収録するのが私に合ったやり方です。

――架空の存在を演じるのはゲームなどの声優ならではの部分ですし、舞台とは演技の呼吸が全然違うんでしょうね。ちなみに、そんなゲームという娯楽は、いいものか悪いものなのかとよく談義されますが、ピーターさんご自身はどうお考えですか？

ピーター：いいか悪いかは、その人の主観で決めればいいことだから、自由でいいと思う。苦手な人もいれば、好きな人もいて、でもそれは、どんな趣味も一緒だと思うから。時間の使い方は個人の自由だしね。ただ、人間なんだから、体は動かしたほうがいい！　ずっと動かずにゲームばっかりっていうのは問題あるから、健康のために運動もしたほうがいいよ‼　って読者のみなさんに伝えてちょうだい(笑)。

――はい、ちゃんと書いておきます(笑)。では、最後に『ニーア』の発売を心待ちにしている読者の皆さんへ、メッセージをお願いします。

ピーター：白の書は長ーーく生きてる、辞書のような存在です。人の形はしていないんですが、もしこの白の書が人間だったなら……という想像をかきたてながら、演じてみました。『ニーア』を遊んでいただいて、白の書はもちろん、ほかの仲間たちの個性にもぜひ触れてみてください。そして『DOD』やアンヘルのように、また皆さんの思い出に残るようなものでありますようにと、心から祈っております。

――本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

NieR RepliCant™
ニーア レプリカント

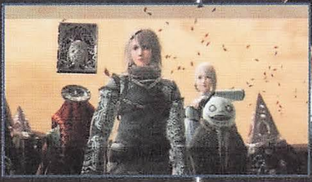
ニーア レプリカント			
2010年4月22日発売	¥7,800(税込)		
PS3	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
	備考	プレイ人数:1人用	

エピソードプレビュー

2つのエピソードを独自視点を交えつつ先行紹介！



PS3では兄のニーアが、Xbox 360では父親のニーアが主人公となる、それぞれの『ニーア』。両方をプレイすれば、違う側面から物語をより深く楽しむことができる。ここでは、序盤のエピソードを、それぞれの視点から紹介しよう。



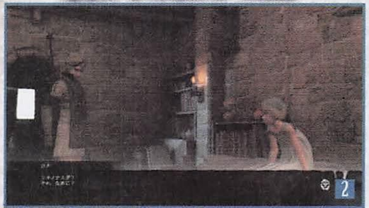


1つの物語を2人の主人公の視点で楽しめる！

Episode:1 石の神殿
from Replicant



「月の涙」の伝説に興味を引かれたヨナだが……





ささいなきっかけが、

Episode:2 仮面の街
from Gestalt

仮面をかぶった砂漠の民と過ごす、優しい時間

ヨナを救う手がかりを求め、仮面の街を訪れるニーアたち。そこは、奇妙な仮面をかぶった人々が住まい、独自の文化を築き上げていた。話しかけても、わけのわからない言語を話し、意思の疎通がかなわない。そんなニーアたちの前に、声を失った1人の少女が現れる。言葉をしゃべることができない少女は、身振り手振りで、ニーアたちにこの街の掟をこと細かに教えてくれるのだった。



1 周囲を高い壁に囲まれた理由とは……

伝説を信じ、行方をくらませたヨナを追って……

それはまだニーアが幼い少年だった頃の物語。黒い文字が体に現れ、やがて死に至る不治の病「黒文病」に侵され、床に伏せってばかりのヨナ。ある日、ニーアは彼女に、どんな願いもかなえてくれるという「月の涙」の話を語って聞かせる。手に入れれば、どんな願いでも叶う――その言葉に目を輝かせるヨナ。ニーアはそれをおとぎ話として、彼女に語ったはずだった。しかし、幼い少女はその寓話に希望を見出し、家を飛び出してしまう。

ヨナが向かった「石の神殿」とは!?


3

1 自分が「黒文病」にかかり、心配ばかりかけてしまっていることを心苦しく思っているヨナ。そんなヨナに、ニーアは希望を持たせようとしたのだろう。伝説の「月の涙」のおとぎ話を語って聞かせる。

2 「ツキノナミダ？ なあにそれ？」
手に入れれば、どんな願いも叶うという宝物。
「ヨナがいい子にしていれば、きっと「月の涙」が願いを叶えてくれるさ」

3 それからしばらくたったのち、ヨナが自室のベッドにいないことにニーアは気がつく。あんな体で、いったいどこへ？ 手がかりを求めてニーアが村の人々に話を聞いて回ると、図書館のポポルが気になることを教えてくれた。ヨナがここへ訪ねてきて、「月の涙」があるといわれる、石の神殿の話を聞いていったというのだ。
「ヨナ……まさか本当に石の神殿へ行ったんじゃ」
イヤな予感が脳裏をかすめて離れない。ニーアはとるものもとりあえず、石の神殿へと駆け出した。



マモノ憑きの戦士 カイネ *Kainé*

半身をマモノに侵された「マモノ憑き」の戦士。しかも両性具有の体が原因で、悲惨な経験をした過去を持つ。日の光でマモノの侵食を抑えるべく、なるべく地肌の露出が高い服装をしている。

やがて過酷な戦いを招く


2

1 周囲は高い壁に覆われ、街の中には運河のように流砂が流れる。ここは「仮面の街」。仮面をかぶった人々が無数の掟を守りながら暮らす、実に不思議な文化の街だ。

2 流砂の河を、いかだのような乗り物に乗って移動する。言葉も通じないこの街で、どうやって黒文病の手がかりを探せばよいのか。困り果てていたニーアたちだったが……。


3

3 誰もニーアたちの相手をしてくれぬなか、言葉を話せぬ少女・フィーアが、街の案内をしてくれることに。無数の掟についても彼女は、身振り手振りで教えてくれるのだった。

4 なんとフィーアは幼い頃、カイネに命を助けてもらったらしい。
「この粗野で大飯食らいの下着女が？ 恩人？」
白の書もかなり驚いているようだ。


4

カイネがフィーアの恩人!?

Cast Message キャスト――メッセージ 田中 敦子



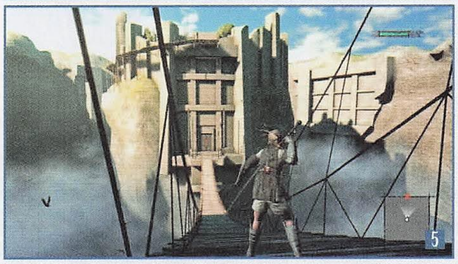
カイネは半身をマモノに侵された両性具有の女戦士。こういうタイプの人に出会ったことはないので、想像をふくらませて演じました。感情の起伏が激しく、キレた時の粗野な言動を演じるのが大変でしたね。だって、そんな汚い言葉使ったことないですから(笑)。でもそんな風に感情的になってしまう瞬間と、冷静な日常とのギャップが、ある意味でとても魅力的なキャラクターだと感じています。不器用な性格という部分では、少し自身と共通しているかな、とも思いました。なんともいえない独特の世界観を体感しながら、収録時はとても楽しく演じることができたのもいい思い出です。みなさんもぜひ、ゆっくりと『ニーア』の世界を楽しみつつ、プレイしてみてくださいね。

NieR Gestalt™
ニーア ゲシュタルト

ニーア ゲシュタルト			
2010年4月22日	¥7,800(税込)		
Xbox 360	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
	備考	プレイ人数:1人用	

数々のマモノが巣食う石の神殿──ニーアは愛する妹を救い出せるのか？

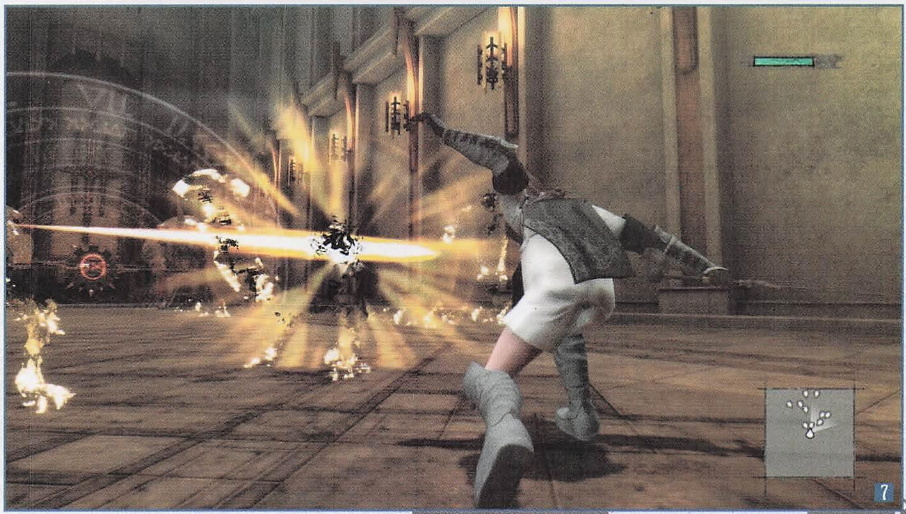

4


5


6

4 5 遠い昔に建てられたという、巨大な遺跡「石の神殿」。見るからに不安定な吊り橋も、古びた神殿そのものも、いつ崩落してもおかしくはない。 足もとには白い霧が煙り、奈落の底は見えない。どんなに屈強な肉体を誇っていたとしても、ここでひとたび足を踏み外せば、悲鳴とともに瞬く間に地の底の闇へと飲まれ、命はないことだろう。

6 7 ヨナを探して、神殿の奥へと進んでいくニーア。その神殿の最奥で、彼は横たわる妹の姿を発見する。
「ヨナ！」
しかし、妹の安否を確認しようとするニーアを阻むかのように現れたマモノの黒い影。ニーアは剣を抜き放ち、愛する者のためにその切っ先を全力で振り下ろした。


7

戦いの果てに手に入れるもの、そして失うものは──？


5


6


7

巨大な狼の群れが仮面の民に襲いかかる！



8

5 やがて月日がたち、再び訪れた仮面の街。フィーアは大きく成長し、街では盛大な宴が催されていた。そこへ、傷を負った1人の兵士が、あるモノたちの奇襲を告げる──。

6 街を襲ってきたのは、獰猛極まりない狼たちの群れ!! 祝い事の空気は一転。人々の間に緊張が走り、王はすぐさま武装するよう命令する。かくして、狼たちの襲撃が始まった。

7 群れを統率する狼のリーダーが、真っ黒な体躯で大きくひとつ吠える。その姿は、まるでマモノ……。計り知れないほどの恐怖が、人々の背筋を震わせ、場を凍りつかせる！

8 街の人々のともにニーアも剣を振るう。マモノと化したリーダーとの決着はつくのか？ 果たして、仮面の街と狼たちが長年に渡り戦い続けるその理由とは──？

この世界で生きるために｜ニーアたちの日常生活を紹介

マモノとの戦いに明け暮れるだけでは、この過酷な世界を生き抜くことはできない。魚を釣ったり作物を栽培したり、ときには困った人々を助けることでお金を稼ぐことも重要となってくる。

Vehicle 乗り物

広い世界を効率よく移動する

本作では、船をはじめとしたさまざまな乗り物が利用可能。ある条件を満たせば、イノシシなどの動物に乗って移動することもできるようになる。うまく使いこなせば、旅路が楽になるのは間違いない。



▲街や村の近くに座っているイノシシにまたがると、驚異的なスピードで平原を駆け抜けることが可能！　移動時間を大幅に短縮できる。

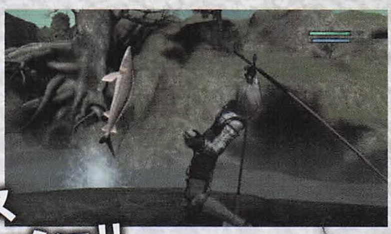


▲マモノをはね飛ばすこともできるイノシシは、ニーアがフィールドで呼べばすぐに駆けつけてくれる。ほかにも乗れる動物はいるのか？

Fishing & Farm 釣りと栽培

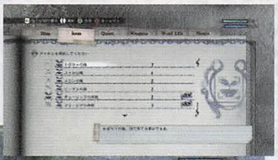
冒険の片手間に生活費を稼ぐ

冒険の合間に釣りや栽培を楽しむことができる。釣り竿を手に入れれば魚釣りが。家の庭に種を植えれば花や野菜などの栽培ができる。これにらよって手に入れた作物や魚を売り、お金を稼ぐのもいい。



▲釣りは海や川べりで行える。成功するといろんな魚を釣り上げられる。

▶▼種をまいて水や肥料などを与え、花や穀物などを収穫！　これらはお店に売ったり、困っている人に渡したりできる。







▲一定の条件下でしか釣れない、貴重な魚も多数存在！　ときにはゴミや水草など、魚以外のモノを釣り上げてしまう場合も。



薄幸の少女 ヨナ Yona

ニーアと2人きりで暮らす病弱な少女。兄であるニーアを慕い、彼の役に立とうと懸命にがんばる姿は実に愛らしい。彼女が黒文病に冒されることで、ニーアの運命は大きく変わることに。

Cast Message キャストメッセージ 野中 藍

ヨナは病弱な女の子ということで、収録ではこれまでにないくらい、咳をいっぱいしました（笑）。セリフの途中に咳込むシーンが多くて、そこをリアルに演じるのに苦心しましたね。あとはもう、ひたすらかわいく、かわいく、愛らしさを強調しました。収録は英語版のムービーを見ながらやらせていただいたんですが、まるで洋画の吹き替えをしているようで、映像も迫力があり、本当に驚きました。私の家はいまだにテレビデオなので、これは『ニーア』の発売に合わせて、テレビごと買い換えなくっちゃ、と決意しました‼ 『ニーア』は間違いなく、2010年イチオシのゲームになると思います。ぜひみなさんもプレイして、かわいいヨナに注目してください。

Quest クエスト

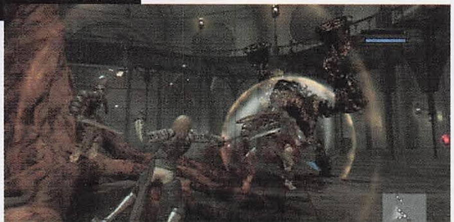
人々からの依頼に応じる

物語の途中では、村や街に住む人々からクエストという形で用事を頼まれることがある。その内容は「村の近くのマモノを倒してほしい」といった戦闘系のものから、水車の修理や遠方への届け物といったものまで、多岐にわたっているのが特徴だ。これらの依頼を受け、無事にクエストをクリアすると、報酬としてアイテムやお金が手に入る。なかには、このクエストでしか手に入らない貴重なアイテムもあるとか……。



依頼を受けてみる

◀街のなかに困っている人が！　まずは話を聞いてみて、応じられるようであれば頼みごとを聞いてあげよう。



意外とタイヘン!?

▶なかには強力なマモノと戦うことになるクエストも。困難な依頼になるほど、報酬にも期待できる？

登場人物紹介
新キャラクターを徹底分析

ニーアや白の書、ヨナにカイネなどをはじめ、多くの個性的な人物や、人ならざるモノが登場する『ニーア』。今回は、仮面の街で出会うこととなる2人の重要人物をピックアップして紹介しよう。無数にある掟に従って生きる仮面の街の人々。彼らを統率し、導く仮面の王と、声をなくした少女・フィーアとの出会いは、ニーアたちにいったい何をもたらすのか？　また仮面の王とフィーアの関係性も、かなり気になるところといえるだろう。

民を守るべく、掟を破る長



Masked King 仮面の王

仮面の街を統べる若き王。義理堅い性格で、水不足やマモノの脅威に対し深く心を痛めており、解決に取り組んでいる。民のためを思って行動するとなれば、大事な掟を破ることもいとわない。



▲精悍なまなざしが印象的な王。しかし、こと狼に対しては激しい憎しみをあらわにする。狼たちとの間には、何かしらの因縁があるようだが……。

砂漠に生きる民
仮面の王＆フィーア

Fyra フィーア

掟だらけの仮面の街へ奉公に出された娘。街に来たばかりの頃は、その掟の多さに戸惑いを隠せずにいたが、「自由を知るために掟がある」という王の言葉を支えに、心優しき女性へと成長する。



声を持たぬ、心優しき少女





▲華やかな宴の様子。仮面の王とフィーアが、華やかな衣装に身を包み、祝福を受けている。これはひょっとして、2人の結婚の宴なのかも!?

CHECK!!

時間の経過を写真から読みとる

仮面の街の写真をそれぞれ見ていくと、フィーアが大きく成長していることが分かる。『レプリカント』では、少年期に初めて街を訪れ、しばらく時をへてから青年になったニーアが再び街を訪れるようだ。2度の訪問でそれぞれ起こるイベントに期待しよう。

NieR Weapon Story 02

ニーア　ウェポンストーリー

電撃ゲームス＆電撃 PlayStation
特別連載企画

登場武器にまつわる逸話がここに！

本作に登場する30本を超える武器には、それぞれに伝説や言い伝えが存在。ゲームには登場しないこの設定を、キャビア開発陣が公式に書き下ろしたのが、ここで掲載する「ウェポンストーリー」だ！『DOD』ファンにはおなじみであるこの読み物を、　ムスと電撃PlayStationでは、毎回2本ずつ紹介していく。ファンはお楽しみに！

迷宮の声

Lv.1
その女の子には２本のおおきなツノが生えていたんだよ。耳のちょっと上のあたりから、牛みたいな立派なツノが。ツノの根本を見た事があるんだが、完全に頭の骨から生えてるみたいだったな。もちろんそんな子はその子だけだよ。他の子は普通の子だった。ツノの子も、生まれた時は小さかったらしいよ。あ、いやツノがね。そりゃあそうだ。あんなバカデカイツノがあったら、かあちゃんの腹から出てこれやしねえからな。

Lv.2
イジメられていたかと思うだろう？それが全然違うんだな。その子は村の誰よりも強かった。村であの子に勝てる男なんて一人も居やしなかったよ。力仕事も彼女が一番こなしていたし、村にマモノが襲ってくる時は、いつも彼女が先頭で戦ってくれていた。何よりみんな、明るくて強い彼女の事が大好きだったんだ。

Lv.3
でも、ある日に襲ってきた大きなマモノは強かった。村の男達はみんなボロ雑巾のように蹴散らされて半分以上が死んだ。ツノの彼女も必死で戦ってくれたけど、やがて力尽きた。最後にマモノは彼女の身体を持ち上げて、ツノをもぎ取ったんだ。その時の彼女の絶叫は凄かったよ。地面が揺れるような音だった。静かになったんで家の外に出てみたらマモノと彼女が死んでたんだ。二人とも体中の穴という穴から血を吹き出していた。あれは、なんていうか……真っ赤な花みたいでキレイだったよ。不謹慎な話だけどさ。

Lv.4
それがあんたの最初の質問への答えだよ。この村の村人が全員耳が聞こえない理由。でも知っておいて欲しい。俺達は誰も彼女の事を恨んじゃいない。死んでしまうよりはよっぽどマシだからね。後から皆で確認したんだが、彼女の最後の叫びは「さよなら」だった気がする。俺達は最後に聞いた音が、彼女のお別れの言葉だった事を誇りに思ってるんだ。本当にね。



不浄なる斧

Lv.1
少女は目の前に広がる光景をただ眺めていた。傍らには父親が無数の刃に切り刻まれ、母親は死にながら兵士たちに犯されている。生まれたばかりの弟は暖炉に放り込まれ、その身を焦がしていた。家族を殺した３人の兵士を、少女が涙を流して睨んでいた。

Lv.2
数年後、復讐を誓った少女の姿があった。１人目は軍服がはち切れそうなほど太った兵士だった。少女は楽に痩せる方法があると兵士に持ちかけた。診察をすると言って兵士を寝台に寝かせた後、両手足を斧で切り落とした。手足が無い状態で逃げようとする男を、まだ痩せるところがありますよ、と押さえつける。これでスリムになりましたね、と少女は丸くなった胴体に呟いた。

Lv.3
２人目は無類の女好きの兵士だった。毎日の様に自分の館で、数多の女たちを呼び夜を過ごしていた。少女は兵士の周りに群がる女たちを殺し、恐怖におののき、命乞いの言葉しか話さなくなった兵士の男の象徴を斧で切り落とした。

Lv.4
３人目の兵士は軍を退役し、辺境の村で家族とのんびり暮していた。家族が寝静まってから少女は家の支柱に斧で亀裂を入れた。支えが無くなった家は崩れ落ち、少女は家に火を付けた。火は大きな焚火の様になった。燃え上がる家の中から、身体中を火傷した兵士の息子が逃げ出してきた。兵士の息子は家族を殺した少女の姿をただ見つめていた。少女は持っていた斧を兵士の息子に差し出し、暗闇の中へ逃げて行った。

「不浄なる斧」ウェポンストーリー

『DRAG-ON DRAGOON』より

Lv.1
野心家の魔術師が火トカゲを閉じ込めた斧。その破壊力と共に、炎の魔術を使うことができる魔剣に成長した。

Lv.2
魔術師は火トカゲの囁きを耳にする。「血を…さすればさらに強力な力を与えよう」。力の魔力にとりつかれた彼は、やがて人を殺めるようになる。

Lv.3
「どうだ？我にもっと血を与えてみぬか？」魔剣はそう囁き、さらに血と臓物を欲する。力にとりつかれた魔術師に抗う術はなかった。

Lv. 4
近年、魔剣と共に枯れ木のようになったミイラが発見された。闇に魅了されし者達に魔剣は今日も囁きつづける。「殺せ」と……。

『DRAG-ON DRAGOON2』より

Lv.1
汚れた魂の魔術師により、火トカゲが封じ込められた斧。持つ者の心に他者への憎悪を囁きかけ、狂気へと駆り立てる。

Lv.2
この斧を手に入れたこそ泥は、その力で瞬く間に近隣の峠を制し、大きな山賊団の首領となった。

Lv.3
この斧を手に入れた小姓は、比類なき武勇で手柄を得て、大きな騎士団の千人隊長となった。

Lv. 4
ただし、山賊団の首領も、騎士団の千人隊長も、最後は敵味方構わずに殺戮を行い、自らの部下に殺されたという。

NEXT WEAPON → 2月26日発売の電撃 PlayStation Vol.467 にて、「百獣の双槍」「涅槃の短剣」のウェポンストーリーを公開!!

北斗無双

暴虐の北斗

バイオレンスコミックの金字塔『北斗の拳』が、無双ACTとなっていよいよ新世代によみがえる!!

北斗無双

2010年3月25日発売		通常版:¥8,190(税込)/TREASURE BOX:¥13,440(税込)	
PS3	ジャンル	ACT	ACT 育成
	メーカー	コーエー	
	備考	プレイ人数:1～2人	

2010年3月25日発売		通常版:¥8,190(税込)/TREASURE BOX:¥13,440(税込)	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT 育成
	メーカー	コーエー	
	備考	プレイ人数:1～2人	

新たに語られる救世主伝説!! 最新情報&プレイレポートを公開!!

人気コミック「北斗の拳」の世界を完全再現し、物語にそって1対多数の豪快な戦いを繰り広げていく『北斗無双』。本作では、原作の戦いを再現した伝説編に加え、"if"の物語を楽しめる幻闘編もメインモードとして収録。原作ではありえなかったキャラ同士の戦いを楽しむことができる。今回は、初公開となるジャギを含め、その幻闘編の一部を紹介。また、ゲームを特別にプレイすることができたので、世界観の再現性や操作感など、ファンが気になる部分についてレポートしよう!!

▼メインモードは伝説編と幻闘編。それぞれにケンシロウ編、レイ編など、複数のストーリーが用意されている。またスコアを競うモードなども収録。



▶「北斗の拳」といえば、さまざまな必殺技。原作に登場した技の数々は、しっかりと再現されている。ド派手な演出にも注目!



おれの名をい

トレジャーボックスの内容も発覚!!

同時発売される限定版『北斗無双 TREASURE BOX』には「キャラクターボイスクロック」、「オリジナルサウンドトラック for TREASURE BOX」、「ビジュアルストーリーブック」を同梱!! まさに豪華グッズ満載の、お得なセットとなっている。ファンなら、このお宝を見逃す手はない!!



ケンシロウ・ラオウ・リンのボイスが炸裂!
『キャラクターボイスクロック』

ジャギ幻闘編ストーリー紹介!!

ジャギとアミバ……… 自暴自棄な2人旅

時は世紀末……。北斗神拳伝承者として成長したケンシロウが、シンや牙大王などの強者を次々と撃破していることを知り、しだいに恐怖を感じるようになるジャギ。彼は、部下にしばらく身を隠すことを告げ、去っていった。そして数カ月後、再び街に舞い戻ったジャギだったが、部下は裏切ってこの街を去り、彼を迎える者は誰もいなくなっていた。そこへアミバが通りかかる。話を聞くと、アミバも仲間の信頼を失ってしまい、孤独なのだという。伝統に縛られず新たな戦闘術を模索するジャギと、貪欲に未知の秘孔を開拓するアミバ。かくして、妙な縁で意気投合してしまった2人の珍道中が始まるのだったが……!?



VS 牙一族&ジード

ケンシロウとトキの名をかたって略奪を繰り返す2人。そこへ、牙一族とジードの連合部隊が現れて、戦闘が勃発する!!



▶それぞれがケンとトキを名乗って2人の名を辱めようとする。しかし人々は、牙一族とジードを倒した2人を……!?

VS ユダ

次の獲物を探していると、ケンシロウを追うユダ軍に遭遇。ユダの人を見下した態度に激怒した2人は、スキを突いて軍を撃破。しかしその報復を恐れ、ラオウに庇護を求める。



三男、参戦!

登場キャラ PICK UP 1

北斗四兄弟

北斗神拳の継承権を持つ4人の兄弟。先代伝承者リュウケンの弟子で、ラオウとトキ以外は血のつながりがない。ケンシロウは、その四男にあたり、正統伝承者として選ばれる。そして運命は、彼を兄弟同士の争いへと導いていくことになる。



ケンシロウ — KENSHIRO
北斗四兄弟の末弟。強さと純粋な優しさを兼ね備え、北斗神拳の正統伝承者として選ばれる。

ラオウ — RAOH
ケンシロウを上回る実力を持つ長兄。世紀末の時代を、覇王として生きる。

トキ — TOKI
北斗四兄弟次兄。北斗神拳を医療の術として使い、多くの命を救う。

ってみろ!

ジャギ jagi

北斗四兄弟の三男。しかし、技も心も他の兄弟には遠く及ばず、末弟であるケンシロウが伝承者として選ばれた際には辞退するよう脅迫。その結果、返り討ちにあい、醜く傷つけられる。以来、ケンシロウに対して異常なまでのコンプレックスを抱き、彼の名をかたっては悪行の限りを尽くしていた。「勝てばいい」という短絡的な思考の持ち主で、安易な武器や卑劣な策をろうしてケンシロウに挑む。





「兄よりすぐれた弟なぞ存在しねえ!!」



あわびゅっ

北斗究極奥義 最速プレイレポート 1 北斗編

『北斗無双』(PS3版)を実際にプレイできると聞いて、コーエーさんにお邪魔してきました。すでにWebではプレイ動画も公開されていますが、やはり触ってみないと本当のところはわからない。で、プレイした結果はというと、取材班一同、笑いあり驚きありで、最後はなかば追い返されるようにして帰ってきたほどプレイに熱中してしまいました。

操作キャラは、攻撃の重めな北斗タイプ、動きが素早い南斗タイプ、さらに飛び道具が使える特殊タイプの3つが存在し、今回は北斗と南斗を代表してケンシロウとレイでプレイ。攻撃は、通常攻撃の□ボタンと練気攻撃の△ボタンを適当に組み合わせるだけで、多彩な連続攻撃を繰り出せるという『無双』シリーズゆずりの簡単仕様。ですが、その動きがどれも北斗らしくて、思わずニヤリとしてしまいます。ケンシロウの場合は、攻撃時にドスッドスッというストップエフェクトがかかり、攻撃に重さを感じさせますが、蹴り1つで敵が壁まで飛んでいったり、ドラム缶ごと吹き飛ばせたりと、まさに指先1つでダウンな感覚が爽快です。とはいえ敵の数は多いし、よく動き回るので、あまり余裕はありません。特にボス戦は、最初のジードですらけっこう強い……。ダメージを受けすぎて上半身の服がボロボロに(マミヤも服が破れるらしい!?)なりました。

そのほか移動中にミッションが発生したり、敵を倒して獲得したポイントでスキルや必殺技を修得する要素もあって、じっくりプレイできそうな予感。個人的には、溜まった気を解放する闘気覚醒のポーズに燃えました。



▲必殺技の伝承奥義は◎ボタンで発動。事前に修得済みの技をセットしておけば、方向キーで使う技を選択できる。ボス戦では、ファンなら原作と同じ技を使って倒したいところだ。



誰も知らない伝説が紡がれる…。

幻闘編の物語を誌上先行公開!!

選んだ主人公によって、さまざまな"もしも"の物語が展開する幻闘編。ここではそのなかから、レイとマミヤのストーリーの一部を紹介。もちろん2人は、原作の戦いを追う伝説編でも登場する。

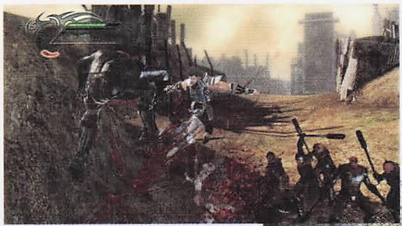
レイ

Rei

人のために命をかけて闘う宿命を背負った、南斗六聖拳「義星」の男。優雅にして華麗な南斗水鳥拳の使い手で、女性と見まがうばかりの美しい容姿を持つ。用心棒として雇われた村で、自分を犠牲にして人のために生きるマミヤの姿に心を動かされ、彼女を愛するようになる。

マミヤの村に迫る危機を救え!!

ケンシロウとともにカサンドラをあとにしたレイは、拳王侵攻隊がマミヤの村に迫っているとの報告を聞く。ケンシロウより先に村へと急ぐレイだったが、その彼を呼び止める者がいた。その者は、このまま村へ向かえば必ず死ぬと告げ、死を回避する策を提示した。それは、レイの親友シュウと挟撃し、拳王軍を混乱させるという作戦だった……。



愛する者に迫る脅威

マミヤの村に向かう拳王軍を急襲したレイとシュウ。しかし2人は、しだいに追い詰められる。そこへユダが現れ、南斗の危機は見過ごせないと加勢に入るが……。



▲▶原作では、マミヤの村に侵攻したラオウに挑み、3日後に死ぬという秘孔「新血愁」を突かれてレイは敗れ去る。果たして幻闘編では、レイの運命はどう変わるのか?

南斗水鳥拳が華麗に舞う!



「てめえらの血はなに色だーっ!!」



愛に気づく時

妹のアイリを人質に取られ、ユダの部下となったレイは、同盟を結んだサウザー軍とともにアミバ軍の掃討にかかる。そんななか、アミバ軍がマミヤの村の民やリン、バットのいる駐屯地を襲う。しかしサウザーは、彼らを見殺しにしろと命じるのだった。アイリの件もあり、その指示にとまどうレイ。しかし、ユダのもとにいたマミヤは、愛する民達を見殺しにはできないと救出に向かう。他人のために、自身のすべてを捧げて尽くすマミヤの姿を見て、レイはいつしか彼女にひかれていることに気づく……。



▲▶やがて卑劣なアミバ軍にレイの怒りが爆発する。マミヤを愛していることに気がついたレイ。マミヤとの関係は、果たしてどのような結末を迎えるのだろうか!?

登場キャラ PICK UP 2



南斗五車星

南斗の正統血統である、ユリアを守護する5人の拳士。自らの命をかけてユリアを守ろうとする。メンバーは、風のヒューイ、炎のシュレン、山のフドウ、雲のジュウザ、海のリハクの5人。

フドウ —— FUDOH

南斗五車星「山」の男。多くの孤児を養子として引き取る心優しき大男。

ジュウザ — JYUZA

南斗五車星「雲」の男。「我流の拳」と呼ばれる自由な拳を使い戦う。

登場キャラ PICK UP 3



南斗六聖拳

南斗聖拳の頂点に立つ6つの流派。現在の伝承者は、レイ、シン、ユダ、シュウ、サウザー、ユリア。それぞれが、いくつかの南斗聖拳流派を従えるが、北斗との争いでほぼ壊滅してしまっている。

ユダ —— JUDA

南斗六聖拳「妖星」の男。レイの美しさに嫉妬し、彼に異常な執着をみせる。

ユリア — YURIA

南斗の正統血統にして、六聖拳最後の将。ケンシロウの婚約者でもある。

シン —— SHIN

南斗六聖拳「殉星」の男。ユリアを奪おうとするが、のちにケンシロウに敗れる。

幻闘編の登場キャラはほかにもいる!?

幻闘編で選択することができるキャラの総数はまだ不明。しかし、今回紹介したジャギ、マミヤ、レイのほかに、トキとシンが登場することが判明している。原作とはまったく異なる、彼らの新たな活躍に期待しよう！



▼ユリアを守り通すため、シンはより強い力を求め、戦いに明け暮れる。



▲医療活動を行うトキの村を襲う野盗達。そのトキの窮地を救ったのは、援軍にかけつけたリュウガだった。

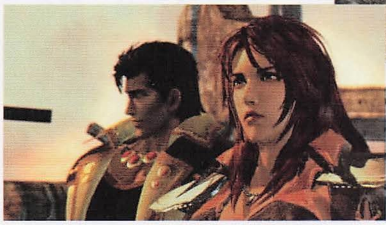
村に現れた1人の女がマミヤの運命を狂わせる……

ケンシロウがジャギ討伐に旅立ったあと、マミヤはケンのあとを追い旅立とうとしていた。そこへ死にかけた女が村に舞い込んでくる。マミヤと同じ顔をしたその女は、ユリアと名乗った。ユリアはマミヤに心を許し、死の病に冒されていることや、ケンシロウという男を捜していることを打ち明ける。しかし、ケンシロウはこの村を去ったあとだった……。

ユリアを追う者達

マミヤの村に逃げ込んだユリアを狙って、大軍が訪れる。マミヤは彼女の身代わりとなり、囮となりながらケンシロウを捜す旅に出ることを決意する……。





◀▲南斗の象徴たるユリアを求め、ユダ、サウザーが迫ってきているという。マミヤはユリアになり代わって、南斗最後の将として逃げることを決意する。そして、フドウとジュウザを引き連れて、ケンを捜す旅に出るのだった。



マミヤ Mamiya

村を守るために戦うレジスタンスのリーダーで、ユリアによく似た容姿をした美しい女戦士。その美貌から、以前は南斗六聖拳「妖星」の男ユダに捕えられていた。そこから逃げ出したあとは、女を捨て、村を守るために戦うことを決意する。

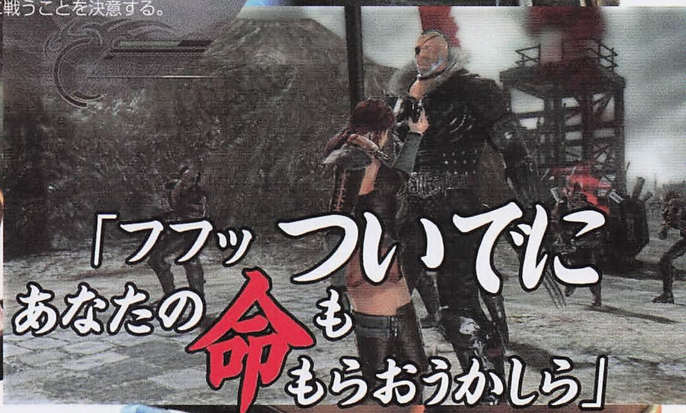


▲▶とある南斗の街に北斗の男が現れたという噂を聞きつけたが、そこにいたのはラオウとジャギだった。南斗の民を守るため、死を恐れずにマミヤは闘う。

民の希望となりて

南斗最後の将の名を知り、ラオウは全軍を指揮し、ユリアになり代わったマミヤを我がものにせんと向かってくる。戦いのすえ、死を恐れぬマミヤとそれを支える人々の姿に、ラオウは乱世の人の力強さを見るのだった。







うわらばっ

北斗究極奥義 最速プレイレポート 2 南斗編

南斗タイプのレイの場合、ケンシロウと比較すると、とにかく動きの速さが印象的。まず走り方からしてケンシロウとまったく違い、原作のイメージに近くて、思わずニヤリ。移動速度そのものも速い気がしました。戦闘が始まると、まさに華麗かつ残忍な水鳥の如く動き回る姿に感動しっぱなし。適当にボタンを連打しているだけで、踊るように闘います。瞬間移動をしているようなスピードで敵をシュパッと切り裂いたり、空中からヨーヨーのように高速回転しながら襲いかかったり、衝撃波で追い打ち攻撃をしたりと、使い込むほど多彩な攻撃パターンを発見できそうです。ケンシロウと比べると、より従来の無双キャラに近い操作感覚かもしれません。

また南斗タイプのキャラは、攻撃中にときどき表示される△マークに合わせてボタンを押すと、一定時間、画面全体にエフェクトがかかってスピードアップする、超人モード的なものが用意されているようです。そのぶん、基本の攻撃力は北斗タイプよりも低く設定されているようですが。こうしたバランスは、当然キャラごとに微妙に違っているので、キャラの使い分けも楽しみです。さらにそれぞれの伝承奥義の演出も見ごたえがあるので、早く全キャラを使ってみたいですね。

なお、ステージ間にはかなり長めのイベントムービーも用意されているのですが、今回は時間の都合上、ほんの少ししか鑑賞できませんでした。思わず観入ってしまって危険ですから。さらに時間の都合上、マミヤの服が本当に破れるのかどうかも確認できませんでした。残念。真相は、次号を待て（笑）！



▲ケンシロウとレイ、2キャラのみのプレイでしたが、原作のキャラの特徴が十分に反映されている感触。つかみ攻撃や回避などの固有体術も、キャラによってまったく違ってました。



『MGS PW』×電撃ゲームスによる伝道の旅がスタート!

日本全国でCO-OPイン!!

『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER（以下、MGS PW）』と電撃ゲームスのコラボイベント、「『MGSPW』×「電撃ゲームス」次郎&おしょうの"潜友"伝道の旅」がついにスタート。これは『MGS PW 未完成抑止版』で体験できる協力プレイの楽しさを、小島プロダクション広報・大石次郎氏と本誌編集長・おしょうの2人が全国のPSPユーザーに伝道していくもの。今回は1月末と2月上旬に行われた2つの旅をレポート。会場で見られたテクニックも公開！



新たな発売日は4月29日!

◀発売日がゴールデンウィーク直前に変更された本作。ブラッシュアップされたシステムに、期待は膨らむばかり!!



文字どおり和尚となって巡礼中!!

▶袈裟を身にまとって、本作の楽しさを人々に伝道する2人。その伝道の旅は発売日まで続く…？

今回の旅における『MGS PW 未完成抑止版』タイムトライアルのルール

日本全国さまざまな場所で開催されるタイムトライアルのルールは、完全に統一（右を参照）！ 今後出場したい人は、3つのミッションをやり込んでおこう!!

予選
- ■2人1組で「拠点制圧」ミッションのクリアタイムを競う
- ■クリアの際は、ノーキル、フルトン5人以上回収が必須条件
- ■予選時間内の参加者のうち、クリアタイムの早い上位3組が決勝進出

決勝
- ■「山岳施設突入」「対戦車戦」の2ミッションの合計クリアタイムを競う
- ■「山岳施設突入」は、ノーキル、フルトン5人以上回収が必須条件
- ■「対戦車戦」は条件なし

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

日本全国、さまざまな場所で開催が予定されている『MGS PW』の協力プレイの楽しさを伝道する旅。今回は2月上旬までに行われた2つの旅を完全レポート！

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER			
2010年4月29日発売	通常版:¥5,229(税込)、プレミアムパッケージ:¥26,980(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(タクティカル・エスピオナージ・アクション)	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
	備　考	プレイ人数:1～6人／オンライン対応	育成



タイムトライアルで見かけた『未完成抑止版』2人協力プレイのテクニック

ここでは2つの会場で見られたタイムトライアルのテクニックを、ミッション別に編集長（おしょう）と『MGS PW』担当ライターの2人が詳しく解説! 今後、参加を予定している人は必見!! あと、会場に設置されたPSPにはヘッドホンが接続してあったが、協力プレイが重要なこのルール。ヘッドホンをしないで声を掛け合いプレイするのもオススメ……かも?

MISSION:01 拠点制圧 どこで何人回収するのがベストなのか?

おしょう：ここでは全チームがスニーキングスーツを選択していたね。でもチームごとに違ったのが、4つあるエリアのうち、どこで何人を回収するのか。いろいろなパターンがあったから見ていて楽しかった♪

ライター：どこでどう回収するのが一番効率がいいんでしょうねぇ？ 最終エリアには6人の兵士がいるので、そこで一気に5人回収するのが最良かと思いましたが……。

おしょう：シングルプレイではそれがベストかもしれないけれど、協力プレイだと最後に2人が2人の兵士を同時に無力化すると、フルトン回収前に終了することがあるから危険かも。最終エリアに行くまでに、最低でも1人を回収しておくのがオススメ。それが安全策！



一部の兵士はとことん無視

◀タイムロスをしないためにも、不要な場面では兵士を無視。



▶複数の兵士を無力化できるスタングレネード。うまく活用したい。

スタングレネードは強力!

MISSION:02 山岳施設突入 どのルートを使って進軍するか?

おしょう：このミッションには協力プレイでしか行けないルートがいくつかあるよね。

ライター：そうですね。エリア1で兵士を2人以上回収しないで進む場合は、そのルートを使うのがベストでしょう。

おしょう：でも2人の息がピッタリ合わないと、段差を上るときとまどう場合もあるのが少し怖いよね(笑)。

ライター：練習しても焦るとうまくいかない場合があるから。

おしょう：あと、このミッションもスニーキングスーツが最適だね。ノーキルというルール上、やはり隠密行動が基本だし。注意点は、ここの兵士が全員ヘルメットを着用していること。一発で無力化させるには、スタングレネードかスタンロッド、ホールドアップなどを!!



ショートカットを活用

◀このミッションは、協力プレイでしか進めないルートが複数存在。



▶砦を越える方法はハシゴを上るだけではない。崖から進む手も！

エルードを使って突破するのもアリ!!

■『MGS PW』公式サイト⇒http://www.konami.jp/mgs_pw

2つのタイムトライアルを振り返る



福岡編

開催地：福岡・GIGA天神

なんと『MPO』大会の猛者が1位の座をゲット!

第1回タイムトライアルは、1月30日に福岡・GIGA天神で開催。まず予選では、CQCや麻酔銃での狙撃をメインに進むチームが多いなか、素早いホールドアップやスタングレネードでタイムを稼いだ3チームが勝ち残った。続く決勝の「山岳施設突入」では、予選1位通過のビンボーズVistaチームの1人が、ゴール手前で戦闘不能になるアクシデントが発生！　2人一緒でないとゴールにならないため、心臓マッサージで時間をとられてしまい、3チーム中最も低いタイムに……。だが次の「対戦車戦」ではM60を駆使した猛攻で、他を突き放す1分30秒を切る高タイムを叩き出し、劇的な流れで見事優勝の座に輝いた！



◀優勝したビンボーズVistaチーム（中央の2人）は、なんと2007年の『MPO』全国大会で福岡代表となったチーム。その実力は健在！

■福岡編タイムトライアル結果

	順位	チーム名	タイム
予選	1	ビンボーズVista	1分27秒
	2	PSP	1分47秒
	3	パンピー	1分54秒
	4	PSPIECE	2分01秒
	5	UNKNOWN	2分02秒

	順位	チーム名	山岳	戦車	合計
決勝	1	ビンボーズVista	2分53秒	1分23秒	4分16秒
	2	PSP	2分13秒	2分28秒	4分41秒
	3	パンピー	2分45秒	2分27秒	5分12秒
	番外	おしょう＆大石	3分32秒	5分54秒	9分26秒

池袋編

開催地：東京・池袋　LABI1池袋モバイル&ドリーム館

ツワモノが多数参戦し、激闘が繰り広げられた!

タイムトライアル2回目は、2月6日に東京の池袋・LABI1池袋モバイル＆ドリーム館で開催。予選1組目から1分30秒という高タイムが出たが、4人しか回収していなかったという痛恨のミスで参考記録に！　その後も1分台を叩き出すチームが続出し、ハイレベルな戦いが展開。決勝では「山岳施設突入」で5人回収という規定ルールを、エリア2までにCQCのみで完遂したアサシンイチゴチームが一歩リード。「対戦車戦」では全チームがバトルドレスを選択し、RPG-7とM60を使って戦車に挑戦。最後は予選1位のキナコチームが「山岳施設突入」でのタイムロスを縮めようと奮戦するが及ばず、アサシンイチゴチームが優勝！



◀優勝したアサシンイチゴチーム（学生服の2人）は14歳の中学生コンビ。大会直前にどうしたらタイムを縮められるか、作戦を練ったそうです。

■池袋編タイムトライアル結果

	順位	チーム名	タイム
予選	1	キナコ	1分33秒
	2	アサシンイチゴ	1分39秒
	3	池袋和平条約＃kjpro	1分40秒
	4	段ボール	1分49秒
	5	SH	1分52秒

	順位	チーム名	山岳	戦車	合計
決勝	1	アサシンイチゴ	1分52秒	1分43秒	3分35秒
	2	キナコ	2分27秒	1分30秒	3分57秒
	3	池袋和平条約#kjpro	2分14秒	2分33秒	4分47秒
	番外	おしょう＆大石	3分27秒	2分28秒	5分55秒

MISSION:03 対戦車戦 -バナネル・フルタ・デ・オロ

兵士は無視し、2人で戦車を集中攻撃せよ!!

ライター：兵士に見つかってもいいから最速でクリアするというルールなら、バトルドレスは最強ですね。防御力は高いし、所持武器も強力!!

おしょう：それにしてもM60がこんなに強力だったとは(笑)。

ライター：あとはいかに素早く戦車の足を止めるかがポイントになりますね。

おしょう：この戦車は速いから。まずは2人で戦車の後ろにある赤いタンク部分を集中攻撃して、動きを止めてから攻撃するのがベストかな。



強いぞM60!

◀破壊力と連射力、ともに優れたM60はこのルールに最適。

ちなみに……　おしょう達はノーキルクリアに挑戦!

福岡編でのおしょう＆大石氏は、あえて「対戦車戦」でノーキル＆ノーアラートに挑戦。コツは戦車の裏に回り込んで、周囲の4人の兵士をホールドアップしていくこと。なおフルトン回収などで兵士がいなくなると、補充の兵士（初期4人＋補充12人）が登場するので、その兵士に見つからないよう注意だ。最後は1人になった隊長が戦車から顔出すので、タンクを狙って戦車の動きを止め、麻酔銃で眠らせればOK。製品版ではベストなクリア方法といえるが、タイムは……。



▶4人を回収したら補充の兵士が来るのでいったん隠れよう。

共通ワンポイント　素早いホールドアップがさまざまな局面で役立つ!

兵士を無力化させる最速の方法は、ワンアクションで行えるホールドアップ。CQCアイコンが出る近距離まで兵士に接近し、その状態で銃口を兵士に向ければOK！　ただ、ホールドアップには注意点が2つある。兵士の視界外から行うことと、通常か警戒フェイズ中にしか行えないことだ。



◀カムフラージュ率の高いスニーキングスーツなら、簡単に行えるはずだ。

そして……まだまだ伝道の旅は続きます!

前号で告知した福岡、そして急遽開催した池袋と、2カ所を訪問した『MGS PW』伝道の旅。もちろん全国行脚だけあって、まだまだ続く予定。開催日程や場所については、今後も『MGS PW』公式サイトやコジプロ、電撃オンライン、電撃ゲームスブログなどで随時告知していくので注目してほしい。最寄りの方はぜひ参加して、参加賞や入賞賞品であるTシャツ、ポスターをゲット！

『MGS PW』×電撃PSのイベントもまもなく開催!



▲パスこと広報・山本さんも参加する電撃PSコラボイベントも開催予定！



みなさーん、彼女とのバレンタインはしっぽり過ごせましたか？　そして、来たるホワイトデーや寧々さんのバースディの準備は!?　それはさておき、なんと『ラブプラス』に新展開があるとの情報が編集部に飛び込んできた！　これ以上このゲームが流行したら日本は少子化で滅ぶのでは!?　などと心配しつつも、電撃ゲームスは大応援！　だって『ラブプラス』が好きだから!!

プロデューサーの内田氏に直撃!!

――まずは、今回の『ラブプラス』の新展開についてお聞きします。これは『ラブプラス』でまだやり残したことがあったということでしょうか?

それもあります。

――「それも」ということは、それだけではないということですよね。では、新たなラブ構想のようなものが浮かび上がってきた……とか?

「ラブ構想」?……多分、そういうこともあると思います。色々、新しいことにチャレンジする予定です。

――すると、新たなシステムの追加などもあるのでしょうか?

「俺の名前を呼んでもらえないよ!」という彼氏の方々に、なんとか名前をそのまま呼ばれる楽しみを提供したくて……。でも、やっぱり、容量的な限界とか、色々ありまして……。で、今回、募集することにしました!

「俺の名前をちゃんと呼んでくれ!!」という紳士の皆さま、ぜひ、ご応募ください。

そうは言っても、もちろん入れられる数には限りがありますが、出来るだけ入れたいと思います。

詳細は、こちらまで!

http://www.konami.jp/products/loveplus/

――最後に、心待ちにしているファンに向けて、熱いメッセージをお願いします!

"彼女"たちと、永遠のラブライフを謳歌している皆さん、ありがとうございます!

「浮気しなくて良かった!」と思っていただけると思います。最近ちょっと倦怠期……という皆さん、また暑い季節が訪れます。今のうちに関係修復してくださいね。前回ちょっと乗り遅れちゃってまだプレイしてないんだよね……という皆さん、これを機に全国の"彼氏"たちと一緒に盛り上がりましょう!

『ラブプラス』プロデューサー
内田明理

ブーム真っただ中!

まだまだ盛り上がり続ける『ラブプラス』に次回作が登場!!

ラブプラス			
発売中(2009年9月3日)	¥5,800(税込)		
DS	ジャンル	ETC(コミュニケーション)	恋愛
	メーカー	KONAMI	
	備考	プレイ人数:1～3人	

恋人と永遠の愛を育むことができる『ラブプラス』に、次回作の制作決定の動きが！

そこで急遽、本作のプロデューサーの内田明理氏にコメントをいただいた。また、ここで本作に興味も持った方のために、現在進行系の『ラブプラス』コラボ情報と、全国の彼氏達をトリコにした本作の魅力とはなんなのかを、改めておさらいしてみよう！

ラブプラス

LOVEPLUS



ラブプラスNEXTシーズンスタート!?

あっちもこっちも『ラブプラス』

1 バレンタインキャンペーン

現在、『ラブプラス』バレンタインキャンペーンが実施中！　3月14日までの期間中に対象となるポッキーを購入すると、バレンタイン限定のARアプリとマーカーが無料ダウンロードで手に入る。また、2月末日までにTSUTAYA、ワンダーグー店舗およびコナミスタイルで『ラブプラス』を購入すると、チョコとARメッセージカードがもらえちゃうのだ！　まだ『ラブプラス』を買っていないという人は、このチャンスにゲットしてはいかが？







2 『ザ★ビシバシ』ラブジャンプ

大好評稼動中のアーケードゲーム『ザ★ビシバシ』に、2月10日からの配信で『ラブプラス』のヒロイン達が登場するミニゲームが追加された！　がんばった彼氏には、もちろんご褒美シーンも!?



▼足場のブロックと同じ色のボタンを押して、女の子を対岸まで送ろう。



KOBAYAKAWA RINKO
小早川 凛子
CV:丹下 桜

PROFILE
- 学年:高校1年生
- 血液型:B型
- 誕生日:8月17日
- 星座:しし座
- 好きなもの:読書、音楽（特にロンドンパンク）、ゲーム（格闘ゲーム）

Check

『ラブプラス』の魅力をおさらい!!

“彼女”になってからがゲームの本番!

『ラブプラス』は女の子と恋人になるまでを描く「友達パート」と、彼女と親密な関係になってからの濃密な時間が永遠に続いていく「恋人パート」の2つのパートで構成される。

決まったエンディングが存在しない「恋人パート」は画期的で、このパートでは恋人との四季折々のイベントや休日デートが思う存分に楽しめるほか、女の子がキミの好みに合わせて性格や髪型を変えてくれることも。まさに、墓まで一緒に持っていきたい1本、それが『ラブプラス』なのだ！



◀「恋人パート」の「リアルタイムモード」は、現実の時間と連動した会話やイベントが発生する。

もちろんデートだってできちゃう!

主人公には「彼氏力」という基本パラメータが存在する。このパラメータが高まると、女の子をデートに誘うことができる。デートを重ねることで、行けるスポットが増えたり、彼女との仲が進展したりするので、さまざまな場所で彼女との思い出を紡ごう！



◀季節や場所でイベントが変化。どんなことが起きるかな？

彼女の性格&容姿が変化!

デート中やメールで、女の子に「どんな性格が好きか」と聞かれることがある。この受け答えによって女の子がキミ色に染まっていく！



▶女の子との仲が深まれば、大胆なイメチェンにも応えてくれる！

キスやタッチのスキンシップも!

彼女と2人でいるとき、タッチによるスキンシップができる。おでこや頬に触れて気持ちを高揚させてあげよう。そして雰囲気が変わったらキスのチャンス！　彼女の表情や仕草から、してほしい場所を予想すべし！



親密な距離感!

◀スキンシップで彼女の反応を楽しもう。どのぐらい高揚させたかによって、のちのキスの回数も変わってくる。



▶彼女とのキス。タッチする時間の長さによってキスの長さが変わる。ムードを読んで女の子を満足させよう！



ANEGASAKI NENE
姉ヶ崎 寧々
CV:皆口 裕子

PROFILE
- 学年:高校3年生
- 血液型:O型
- 誕生日:4月20日
- 星座:おひつじ座
- 好きなもの:家事、ホラー映画



最も強い者が生き残るのではなく、最も賢い者が生き延びるでもない。
唯一生き残るのは、変化できる者である。

――チャールズ・ダーウィン

SNIPER'S WORLD

スナイパーズワールド

今、注目のFPS&TPSを狙い撃ち!!

海外では圧倒的な人気を誇るゲームジャンルでありながら、国内ではこれまで、一部のコアなプレイヤーのみが密かに楽しみを独占してきたFPS＆TPS。この3Dシューターの波が、大海を越えていよいよ日本にも到達！　その魅力と注目作に迫ってみよう!!

日本にもいよいよFPS&TPSブームが到来!! 3Dシューターは海外だけのゲームじゃない!!

日本におけるRPGのように、FPSやTPSといった3Dシューターが、海外では非常に高い人気を得ている。しかし洋ゲーは難しい、わかりにくいといった先入観から、これまで日本にこのジャンルが浸透することはなかった。ところが昨年末に発売された『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア２(以下、COD:MW2)』が20万本以上を売り上げ、最近では『MASSIVE ACTION GAME (以下、MAG)』がβテストで話題となって発売直後に品切れが相次ぐなど、このジャンルに注目が集まっている。春にはまた注目作が続くこともあり、ついに3Dシューターの時代が到来しそうだ。本特集では、そもそも3Dシューターとは何かを踏まえつつ、注目タイトルの特徴を見ていこう。



▲前作が全世界で1400万本以上売り上げたことで、国内でも続編への注目が集まった。そのクオリティの高さは圧倒的といえる。

FPSとTPS？ 3Dシューターってナニ？

STGのなかでも、主人公視点で3Dフィールドを移動しながら、銃などの武器で敵を攻撃するゲームの総称が3Dシューター。視点の違いによって、FPS＝一人称視点のシューター（シューティングともいう）と、TPS＝三人称視点のシューターに大別され、その言葉もようやく定着してきた。ACTというジャンルにも属するこれらは、特に主人公の視点から物語を追うことに主眼が置かれており、高い臨場感と物語への没入感を得られるのが最大の特徴。タイトルによってはTPSとA・AVGの区別がつけにくい場合もあるが、そのあたりはメーカー独自の定義づけによってジャンルが決まることが多い。

ルールは簡単、敵を発見したら狙って撃つ！

ゲームの目的は、フィールドを移動して敵を見つけ、手持ちの武器で狙って撃つだけ。敵からの攻撃を受けないように動きながら撃ったり、遮蔽物をうまく利用したりとテクニックはさまざまだが、基本の行動はコレ。装備する武器によっては遠くから狙撃できたり、接近戦を挑めたりでき、幅広く立ち回れる。子供の頃にオモチャの銃で遊んでいた人なら間違いなくハマる！



シンプルだけど奥が深い!

◀単純なだけに、ウデの差が出やすいのも事実。しかし、確実に自分が上達しているのを実感できる。

主人公になりきれる没入感と多彩なマルチプレイが魅力！

とある兵士など、特定の主人公の視点から物語を追うシングルプレイでは、画面に映る映像が、そのまま主人公が目にしている景色となる。周囲を見回す際も、スティックを使ってカメラを動かすことが、顔をぐるりと動かすことと同義だ。操作キャラを示すものといえば、目の前に見える自分の手と武器のみ。この表現スタイルがプレイヤーと主人公のシンクロ率を高める要因となって、物語が始まると、あっという間にその世界に入り込むことができる。一方、対人戦が基本となるオンラインでのマルチプレイは、動きの読み合いなどの心理戦や仲間との連係プレイを楽しめるのが魅力。上級者と初心者の差が開きがちなジャンルではあるが、ルールやゲーム性によっては、シビアに考える必要もなく楽しめる。



シングルプレイは没入感MAX!!

◀いきなり戦場に立たされてビビる、新米兵士の気持ちも体験できる（笑）。誰もが最初はどうしていいのかわからず、ただ撃ちまくるだけ。それでも楽しい！



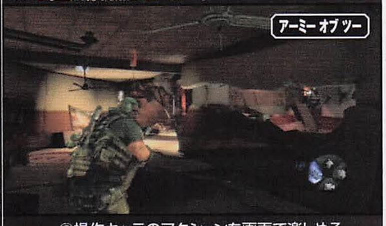
対人戦は心理戦がアツイ!!

▶雪合戦や鬼ごっこを楽しむ感覚に近い対人戦。同じ相手に何度もやられてゲンナリすることもあるが、気の合う仲間と何も考えずにワイワイ楽しむことも可能だ。

視点の違いはどんな影響が？

FPSとTPSの視点の違いによるメリットとデメリットをまとめてみた。この2つの視点の違いは、RCGに例えると、運転席視点と後方視点の違いだ。タイトルによっては、これら2つの視点を切り替えることができる場合も。

視点の違いによる主な特徴

	FPS（一人称視点シューター）	TPS（三人称視点シューター）
		
○	◎画面＝主人公の視点で臨場感は最高! ◎武器で敵を狙いやすい ◎操作キャラが視界をさえぎらない	◎操作キャラのアクションを画面で楽しめる ◎足もとや背後など周囲の状況を把握しやすい ◎他のジャンルに近い感覚で操作できる
×	◎視野の外の状況を把握しにくい ◎操作キャラのアクションが見えず画面が地味 ◎人によっては3D酔いしやすい	◎臨場感は一人称視点におよばない ◎操作キャラが視界をさえぎることがある ◎カメラの回り込みなどの不具合も発生

PLAYER'S VOICE

もしFPSが撃つだけのゲームだったら、僕にはプレイできなかったと思います。

Text by Seiichi kuranishi

3Dシューターの魅力を語る！というお題とは直接関係ないかもしれませんが（そもそもドヘタくそにもほどがある僕にここを書かせる編集者がすごいorz）、僕がFPS、具体的には『COD:MW2』をプレイするようになったきっかけは、谷やんのモニターだったような気がします。僕の席からは、ちょうど谷やんのモニターが見えまして、『COD:MW2』編集担当である谷やんは、まぁ、長い長い長い時間、テロリストどもと激闘を繰り広げているわけです。谷やんが部隊にいたら、どんなにか頼りがいがあるだろうという話ですが、そのすごいプレイを見ているうちに錯覚してしまったんでしょうね、自分にもできるんじゃないかと……。それ自体は錯覚にすぎなかったわけですが、実際にプレイしてみまして、十分に楽しむことができました。この時点でぜひご理解いただきたくて、トライしていただきたいのですが「FPSって難しいんでしょ？」というのは誤解です。こんな僕にもプレイできているのですから。

また、FPSは一般的に「撃つゲーム」だと思われているようですが、そうだとも言い切れません。ゲーム中に行うことのほとんどが撃つことであるのは間違いないですが、それはマリオがゲーム中のほとんどを右に向かって走っているようなものですから、気になることではありません。僕自身も『COD:MW2』をプレイして驚いているのですが、FPSには撃つこと≒戦うことだけでなく、一人称視点であるからこそできる演出が、ふんだんに盛り込まれているのです。例えばトタン屋根の上を部隊の仲間と走っていて、いきなり自分だけ屋根を踏み抜いてしまってがたん！　と落っこちたりします。このがたん！　という瞬間の驚き！　これはもう一人称視点でなければ味わえないことです。さらに、「うわ！　俺、落ちたじゃん！」と思った瞬間、目の前に仲間の腕が伸びてきて、がしっとそれにつかまったりしてですね、見上げるとビルの屋上からのぞき込む仲間の顔が見えて「大丈夫か？」などと声をかけられる。想像してみてください。この一連の流れが一人称視点で、スピーディに展開するのです。しかもXbox 360やPS3といったマシンのハイエンドなグラフィックで、です。その臨場感は、これまでのゲームにはなかったものですし、おそらくは『COD:MW2』以前のFPSにもなかったものだと思います。

まぁしかし、僕もそうなのですが、まさに今からFPSを始めようという人は幸いです。ちょうどいいタイトルがそろってきたタイミングですから。だからこそ、こんな特集も組ませていただいているんですけどねw

さて、と。さすがに3Dシューター特集の最初に「撃つこと」について書かないわけにもいかないのではないか？　とも思ったのですが、やめておきます。ヘタですから。ただ、撃つということに関しても感動したことがあります。それは、仲間の存在です。戦場を部隊にした多くのFPSで、ソロプレイでも仲間が設定されていると思うのですが、彼らは優秀です。断言できます。僕よりも絶対に命中率が高い。そんな優秀な彼らがいてくれるのですから、最初は無理に撃とうとせずに、とにかく仲間についていって走る。それだけを考えて行動しても、FPSは全然楽しい……といいますか、緊張感が味わえるゲームジャンルです。仲間についていけてると思えるようになったら初めて、撃ってみてもいいんじゃないでしょうか。あ。図ったわけではなかったのですが、結論じみたことを最後に書くことができたかもしれませんw

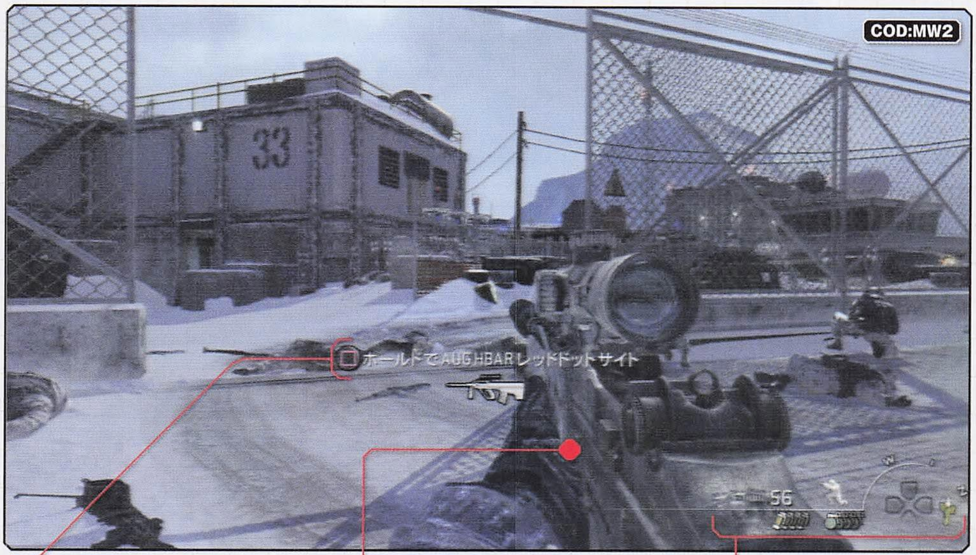
（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部/倉西誠一）

CONTENTS

誰でも楽しめる 3Dシューターの基本

プレイヤーのウデが成果に直結するジャンルだけに、プレイに踏みきれていないユーザーも多いだろう。しかし昨今の3Dシューターはチュートリアルも非常に丁寧に作られており、さまざまな遊びやすいシステムが数多く導入されている。決して敷居の高いゲームではないのだ。とはいえ、剣と魔法に慣れ親しんだ我々には、あまりなじみのない要素が登場することも事実。そこでここでは、さまざまな3Dシューターに共通する要素をFPSを例にピックアップして解説。タイトルごとに独自のシステムが用意されているが、こうした共通言語を知っておけば、この世界にすんなりなじむことができるはずだ。





特殊な情報を表示
武器・アイテムの入手やハシゴの昇降など、特定の操作が必要な場合は画面に指示が出ることも。また、チェックポイントに到達した場合なども文字で表示。

プレイヤーの手と武器
FPSで画面に表示されるものといえば、装備中の武器と操作キャラの手。武器を持ち替えれば当然グラフィックは変化。また手榴弾を投げる手の動きなども見える。

残弾数などの状態
画面表示のなかで一番重要となる残弾数。弾は拾えるタイプや特定の場所で補給するタイプなどが存在。しゃがみ、ホフクなどの状態を表すアイコンも最近の流行？

FPSに共通する要素をチェック！

最近のFPSは、左の『COD:MW2』の画面のように、ムダな画面表示を極力排除しているのが主流。プレイヤーの視界をさまたげず、より世界への没入感を高める配慮がなされている。またシステム面では、特定の地点まで進むと、倒されてもその場所から復活できるチェックポイント制が採用されている場合が多い。これによって簡単にリトライが可能で、いわゆる「死んで覚える」ことによる上達を期待できる。マルチプレイの場合は没入感よりも機能性を重視するため、画面の情報は増える傾向にある。

□体力回復のパターンは主に2つ

操作キャラの体力は、ダメージを受けても時間経過で回復するタイプと、アイテムで回復するタイプに大別される。またアイテムで回復するタイプでも、回復アイテムを拾うものと、あらかじめ装備しておいた回復剤を使うものが存在。なお、頭に被弾すると一撃死してしまうヘッドショットは、各タイトルにほぼ共通して存在する要素だ。

時間経過で回復するタイプ	『コール オブ デューティ』シリーズ 『SOCOM』シリーズ など
アイテムで回復するタイプ	『バトルフィールド』シリーズ 『バイオショック2』 『メダル・オブ・オナー』シリーズ など

□移動や基本的なアクションはほぼ同じ

左右のスティックで移動と視点変更をしながら索敵するのは、ほぼ全タイトルでの共通事項。また最近のFPSでは、右のようなアクションが共通で採用されている傾向にある。武器はメインとサブの持ち替えのほか、手榴弾などのグレネードを投げたり、ナイフによる近接攻撃も可能。また、命中精度を上げるためのエイミングなども行える。



◀物陰からのエイミングもFPSの醍醐味といえる。

代表的な共通アクション

- ◉ジャンプ
- ◉しゃがむ
- ◉ダッシュ
- ◉リロード
- ◉ハシゴの昇降
- ◉手榴弾などの投てき
- ◉武器の持ち替え
- ◉近接攻撃 など

□マルチプレイはさまざまなルールで楽しめる

ただ敵と撃ち合うだけがFPSの楽しみではない。マルチプレイなら、タイトルごとに用意されたさまざまな遊び方も楽しめる。マルチプレイのルールは大きく下の3つに分類可能で、さらに派生ルールが数多く存在する。また、復活のありなしなどをプレイヤーが任意に設定できる場合もある。



◀マルチ専用の『MAG』には多彩なルールの作戦が登場。

主なマルチプレイのルール

個人戦・団体戦……単純にキル数などのポイントを争う。例えるなら雪合戦
フラッグ戦……フラッグ（旗）を奪い合う。例えるならラグビーやアメフト
陣取り……一定時間待機することで確保できる陣地を奪い合う

今日から使える FPS & TPS 用語集

アルファ：軍隊でのアルファベット「A」の数え方。同様に「B」は"ブラボー"、「C」は"チャーリー"と呼び、Zまで数え方が決まっている。
Ammo：Ammunitionの略で、弾薬のこと。
芋／スナ芋：ブッシュや建物内などに身を隠し、見つかりにくい位置からスナイパーライフルで狙い続けるプレイスタイルのこと。由来はホフクしたまま動く様子が芋虫のようであることから。
エイム：銃のスコープ、もしくはサイト越しに敵を狙うこと。エイミングともいう。タイトルによっては敵の近くにエイムすると、自動的に照準を合わせてくれる"オートエイム機能"を持つものもある。
キャンプ／キャンパー：ある固定の場所に留まり続け、射程範囲内に入ってきた敵だけを倒すプレイスタイル。
キルカメラ：自分が倒されたとき、敵の狙撃の瞬間を数秒間だけ見られるカメラのこと。キルカメラを確認することで、スナイパーがこもっている場所もわかる。
キャンペーン：いわゆるストーリーモード。直訳すると戦役・作戦。協力プレイが可能な場合もある。
キルデス：敵を倒した数と、敵に倒された数の比率。K/Dとも表され、キルデスが1以上ということは、一度倒されるまでに1人以上を倒していることを意味する。
腰だめ：エイミングをしていない状態から撃つこと。由来は、突撃の際に走りながら撃てるように、銃を腰に当てて両手で銃を持ちながら撃つことから。
バースト射撃：フルオートで射撃が行える銃において、連射を最初の数発で止める射撃法。連射ではなく分けて撃つことによって、反動で銃口が逸れるのを避け、命中率を上げる効果がある。
フラグ：多くのFPSやTPSでグレネードのことをフラググレネードと呼ぶことから、略してフラグとなった。
フレンドリーファイア：味方に対して射撃を行うこと。"FF"と略される場合もある。タイトルによっては、ルール設定でFF可/不可の設定ができる場合がある。
リスポーン：倒されてしまったあとに復活すること。リスポーンをする場所のことを"リスポーンポイント"と呼ぶ。リスポーン直後の敵を狙う行為を"リスキル（リスポーンキル）"と呼び、しつこく続けると嫌われることもあるので注意しよう。

BATTLEFIELD:BAD COMPANY2



シリーズを通して定評のあるマルチプレイに、個性的なキャラによる物語という要素を追加した『バッドカンパニー』の続編が登場！　9割以上のオブジェクトが壊せる徹底破壊型FPSの魅力に迫る。

Style Chart

ストーリー性	★★
リアリティ度	★★★★
成長要素	★★★
オンライン対戦	★★★★★
オンライン協力	★★
カジュアル度	★★★★
やられやすさ	★★★
プレイヤー役割分担度	★★★★
スカッとさわやか度	★★★★★
前線へ乗り込め度	★★★★

“破壊”が生んだ『BF』の進化

『バトルフィールド』(以下、『BF』）シリーズの1作目であるPC用ソフト『BF1942』が発売されたのは2002年。この作品は第2次世界大戦中の有名な戦場を舞台に、連合国側と枢軸国側が戦うFPSだった。キャラクターはスキルや武器が異なる、工兵、突撃兵、偵察兵、衛生兵、対戦車兵の5種から選べ、戦車や航空機、果ては軍艦までも操作することができるようになっていた。

8年間で10作近くが発売された『BF』シリーズだが、すでに1作目で作品のコア部分（オンライン対戦、兵種、乗り物）の要素が固まっていることがわかる。これらは、シリーズ作品に必ず受け継がれ、兵種の増減、対戦内容の変更といった試行錯誤をへて尖鋭化をしてきた。それゆえ完成した内容とも言えるが、前作『バトルフィールド：バッドカンパニー』(以下、『BFBC』）で2つの革命が起こった。



1つは新エンジン「FrostByte」による破壊表現だ。これにより遮蔽物を取り除けるという戦略性と、建物などを破壊できるという爽快感を実現。もう1つはストーリー性の強化だ。意外にも『BF』のシングルモードにはほとんど物語性がなかった。その弱点を補うため、4人の問題兵士を主人公に起用。シリアスな戦場でもなぜか陽気な4人組……『BF』に新たなヒーローが誕生した瞬間だ。そのヒーローが最新作『BFBC2』で帰って来る。強化されたFrostByteが生み出す、破壊の美学に酔いしれながら、陽気に戦場を駆け抜けよう。

DATA

バトルフィールド：バッドカンパニー2
■PS3／Xbox 360／PC　■2010年3月11日発売　■PS3版、Xbox 360版：¥7,665（税込）／PC版：オープンプライス
■STG（ミリタリーアクションシューティング）　■発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：DICE
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（PS3、Xbox 360：最大24人／PC：最大32人）



徹底した破壊と陸海空を制する兵器群──『バトルフィールド:バッドカンパニー2』は3つのBがスゴイ

破壊とドラマを極めた『BF』最新作

リアルな破壊表現と豊富な乗り物、戦争ドラマを見ているかのような物語で話題を呼んだ前作『BFBC』。これらの要素が『2』ではどうなっているのか？　今回は本作のウリとなる3つの“B”を見ていこう。

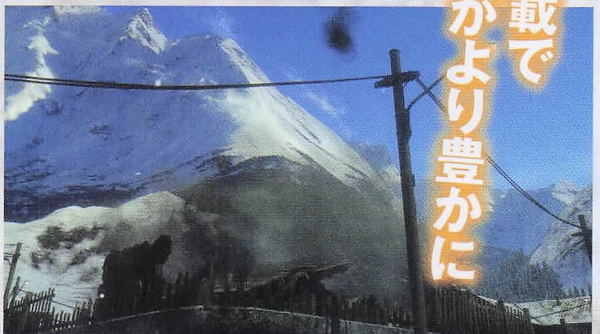
BREAK FIELD　樹木1本、壁1枚から徹底的に破壊できる戦場

銃弾や砲弾が飛び交うFPSにて、背景の一部を壊せるものは多い。破壊できる物の代表例としては、建物のガラス窓や看板、タルや木箱などのオブジェクトだろう。だが、それらは破壊することができても、プレイヤーの戦い方を変えるほどの影響は少ない。ところが『BFBC』では、ガラス窓はもちろん、建物の壁やドアを文字どおり撃ち抜いて屋内の敵を攻撃することができた。そして本作では壁や窓といった部分的な破壊だけではなく、建物によっては段階的に壊せるようになっており、戦略性がさらにアップしている。



▶攻撃により建物の1、2階の壁に穴が空き、火災が発生している。





▶▼さらに攻撃を受けて2階の壁や柱が吹き飛んでしまった。2階部分の重さを支えきれなくなり、ついに建物が崩壊。

新エンジンの搭載で破壊の表現がより豊かに

戦略的に利用できるオブジェクト破壊

建物をわざわざ壊すのは、屋内の敵を外から攻撃したり、複数の壁を壊して射線を確保するためだ。また、敵を建物の崩壊に巻き込めば、ダメージを与えることもできる。しかし、それは自分が屋内にいてもまったく安心できないということでもある。『BFBC2』では、建物のほとんどは遮蔽物にならない。唯一バリケード代わりになるものと言えば戦車などの車両だ。前線に進む際は戦車の後ろをピッタリつけていこう。



▲戦場には木製の柵で区切られた場所がいくつかあるが、邪魔ならば壊してしまえばいい。



▲戦車は壊れてもバリケードになる。狙った場所で壊して即興の遮蔽物にするのも手。



▲家の中から砲撃をするには壁を壊すのが一番。だが、自分を守ってくれる壁もなくなった。

BAD COMPANY

名誉より金！ 軍の厄介者4人組が主人公

キャンペーンモードでは、前作同様バッドカンパニーの4人が主人公。戦争をテーマにしたシリアスなFPSが多いなかで、不真面目な4人が主役の陽気なFPSは貴重だ。前作は任務中に傭兵の金塊を奪いながら戦っていたような彼らだが、果たして今作ではどんなトラブルを起こすのだろうか。

"バッドカンパニー"はこんなヤツラだ！



アメリカ陸軍222大隊所属B中隊。この、バッドカンパニーと通称で呼ばれる部隊には、軍で問題を起こした者が集められている。隊員はいわば使い捨てのコマで、正規兵を使いたくないような危険な任務を押し付けられるのだ。しかし4人の主人公に悲壮感はなく、いたって陽気。軽口を叩きながら任務をこなす実力派だ。

バッドカンパニーメンバー



プレストン・マーロウ(プレイヤー)

プレイヤーキャラクターの新米兵士。派兵先のヨーロッパで、暇つぶしに勝手にヘリを操縦。将校の車にぶつけてしまい、罰としてバッドカンパニーへ。



サミュエル・D・レッドフォード

部隊の隊長。軍隊での生活に嫌気がさし、任期の短縮を条件に、自らバッドカンパニーの転属を志願した軍曹。性格は律儀で厳しいが、部下思い。



テレンス・スウィートウォーター

いたずらで軍のコンピュータにウイルスをばら撒いたことがばれて、バッドカンパニー行きとなった。頭がいいがおしゃべり好きで軽い性格。



ジョージ・ゴードン・ハガード・ジュニア

爆発物に関しては並外れた知識を持つ伍長。その好奇心が災いし、誤って武器庫を爆破、罰としてバッドカンパニー行きとなる。衝動的でだらしない性格。

BATTLE VEHICLES

米・露両国を代表する主力兵器が陸・海・空に展開

陸・海・空の実在兵器がたくさん登場する『BFBC』だが、『2』のオンライン対戦ではラインナップがさらに充実！ 乗り物だけで16種類が登場し、ヘリによる援護攻撃や、戦車同士の一騎打ちなど、ドラマチックな戦いが楽しめる。

オンライン対戦で登場する陸・海・空の乗り物＆固定兵器

陸上兵器			航空兵器	水上兵器
軽装甲車両	重装甲車両	固定兵器	AH-64 アパッチ	パーソナルウォータークラフト
コブラ4WD	M3A3 ブラッドレー	重機関銃	MI-28 HAVOC	
ハンヴィー	BMD-3 BAKHCHA		MI-24 HIND	
	BMD-3 BAKHCHA AA	固定式対戦車兵器	UH-60 トランスポート	偵察用ボート
VODNIK 4WD	M1A2 エイブラムス			
4輪バイク	T-90 主力戦車	対空砲	UAV	

航空兵器

輸送に援護に大活躍

本作に登場する航空兵器のほとんどはヘリコプターだ。アメリカ陸軍の主力攻撃ヘリであるアパッチや、ロシアの大型攻撃ヘリ・HINDをはじめ、汎用性が高くさまざまな用途で活躍するUH-60なども登場する。ヘリは戦車と比べると耐久力が低いが、一度飛び立てば地上から狙われにくいので、戦場では脅威となる。乗り物ではないが、変わり種として、UAV（無人航空機）を遠隔操作することも可能。UAVには武装があるので、敵にこっそり近づいて上空から攻撃することができる。



UH-60 トランスポート

◀パイロット以外に、複数のプレイヤーが機銃担当として乗り込むことができる。攻撃力は当然増すが撃墜されると全員がミスとなる。



MI-24 HIND

◀縦に並んだ複座が特徴的なHIND。20m近くある機体が目の前に現れると威圧感も相当なもの。



4輪バイク

◀素早く前線に躍り出るために活用したいのが4輪バイクだ。これ自体には武装がないので、直接戦闘は避けたいが、歩兵への体当たりぐらいには使える。

陸上兵器

最前線を駆け抜ける戦いの切り札

やはり陸上が主戦場となるだけに、本作では陸上用の兵器が一番充実している。ブラッドレーやエイブラムス、T-90といった戦車を中心に、多目的軍用車のハンヴィーや4輪バイクなど、攻撃、輸送の両面をカバーするビークルが揃っている。乗り物以外にも、戦場に固定されている兵器として、対戦車ロケット砲や機銃などを使うことができる。



M1A2 エイブラムス

◀世界で最高水準の完成度を誇るといわれる、アメリカの最新型主力戦車。

PLAY IMPRESSION 体験版



製品版のマルチプレイでは4つのルールが選択可能！

前作は金塊ケースを奪い合う“GOLD RUSH”などの2種類が用意されていた。本作では金塊がM-COMという装置に変わり、破壊側と守備側で戦う。さらに新ルールも追加されて、合計4つのゲームが楽しめる。

ルール名	内容
体験版 ラッシュ	アタッカーとディフェンダーに分かれて、各エリアにある2つのM-COMの攻撃と守備を行う。
コンクエスト	フィールド上のフラッグ（旗）の制圧と支配を目標に戦うモード。
部隊ラッシュ	2つの部隊に分かれ、先に相手部隊のM-COMを破壊するか、敵の増援を全滅させれば勝ち。
部隊デスマッチ	4つの部隊に分かれて、先に自部隊以外のプレイヤーを50回倒した部隊が勝ち。

衛生兵の観点からつづる戦地・アラスカ

Xbox 360向けマルチプレイ体験版を使った、ライターRONによる衛生兵プレイレポートをお届け！

前線で戦える衛生兵を目指してアラスカの戦場を駆ける

まずはアタッカー側の一員としてゲームスタート。パラシュートで降下して、小高い丘の上へ着地……したつもりが、何も操作をしていなかったら、そのまま地上に激突した（笑）。すぐさま復活し、パラシュートに再チャレンジ。今度は見事に着地できた。戦場に降り立ったものの、マップが把握できていないため、左右を確認しながらゆっくり進むことに。その間にも、他のプレイヤーは戦車や４輪バイクに乗り込み、次々と前線へ向かっていく。自分の近くには乗り物がなかったので戦車の横を歩きながら前線へ向かった。

丘を下ろうとすると、突然前方から２人の敵が現れた。開始早々味方陣地の奥深くまで敵が入り込んできたのだ。横にいた戦車が砲撃を始め、敵の兵士は岩の陰に隠れる。2人を相手にするのは不利と判断し、戦車の援護攻撃を受けながら丘を下ることに。

丘を半分まで下ったときに、スナイパーライフルを左右に振りながら走ってくる敵兵に遭遇した。おおかた坂の途中にある木の陰に潜み、リスポーンして坂を下ってきた味方を狙撃しようという算段なのだろう。反射的に手持ちのPKM機関銃の引き金を引いて倒した。



◀突然現れた敵の兵士。ゲーム開始直後に乗り物を使えば、こんな奇襲をかけることも可能。

私はやっぱり衛生兵！みんなを助けて回ります！

少し進むと検問所が見えてきた。どうやら味方が壁の向こうにいる敵と交戦しているようだ。それを見つつ側面から攻撃をしようとしたが、集中砲火を食らってやられてしまった。自分がやられた際にはキルカメラで、自分を倒した敵を認識できる。くやしい瞬間だが、敵の位置を確認するにはこれが地味に重要なのだ。リスポーンして再び丘の上からスタート。運よく４輪バイクがあったのでこれに乗り、一気に坂を下る。検問所の壁に隠れて戦っている味方２人の前に正義のヒーローのごとく颯爽とバイクを停め、１人を回復パックで治療。しかし、その間にもう１人がやられてしまった。でも大丈夫。訓練された衛生兵ならやられた味方も蘇生することができるのだ。というわけで、すぐさま除細動器（電気心臓マッサージ）で蘇生させた。マルチプレイでは、さまざまなアクションによってポイントが加算される。敵への攻撃はもちろんだが、こういった味方の回復や蘇生もポイントの加算対象になっているのだ。一定のポイントが溜まると、衛生兵としてのレベルが上がり、特殊武器のロックが解除されて使えるようになる。積極的な行動がポイント獲得につながるというわけだ。



◀電気心臓マッサージを使って倒れた仲間を蘇生。成功すれば50ポイントが加算される。

武器を持って前線にかけつける！目指すは攻守にわたる大活躍!?

ようやく衛生兵らしい仕事をしたところで状況を確認すると、すぐ近くに最初のM-COMがあるようだ。どうりで敵の反撃が厳しかったわけである。味方の戦車が複数の敵を相手していたので、加勢しようと思ったところに「M-COMのAを破壊した」というメッセージが表示された。M-COMは各エリアに「A」と「B」の2つがあり、これらを破壊しながらより奥のエリアへと進軍していくことになる。ここにはまだBが残っている。

そんなメッセージを見ながらBがある検問所跡へと侵入。敷地内にいた敵が持っていたサブマシンガンで敵を倒していると、「M-COMのBを破壊した」というメッセージが出た。これでここのM-COMは両方破壊されたわけだ。もうここに用はないのだが、ビルの近くに固定式の対戦車兵器を発見したので、使ってみることにした。

敵戦車に狙いを定めてミサイルを発射し、２発を命中させるも、破壊には及ばず、逆に戦車からの砲撃を食らってその場に倒れてしまった。こうなると、キルカメラを見ながらリスポーンを待つだけだが、仲間の衛生兵に蘇生され、すぐにその場に復帰することができた。蘇生してくれたプレイヤーの名前はズバリ書かないが、英語で「オレを尊敬しろ」という意味。名前と行為を結びつけるとすごく恩着せがましくも思えるが、ご丁寧に回復キットまでその場に残して前線へと走り去っていく後ろ姿は、ちょっとカッコイイと思わなくもない。

急いで次エリアの工場入口へ進むと、前線部隊はすでにこのエリアのM-COMのA・Bを破壊しており、さらに先のエリアに進んでいたようだ。しかし、そのエリアの上空には攻撃ヘリが飛び、M-COMの近くには敵の戦車が配置されているのが見える。明らかに先ほどのエリアよりも敵の攻撃が激しい。近づこうにも道路の中央は戦車の射線上にあるようだったので、脇のほうからM-COMに近づくことにする。車両の残がいなどに隠れながら進んでいると、いきなり倒された。どこからかスナイパーライフルで狙撃されたようだ。あっけにとられていると誰かに再び蘇生された。味方の名前を見ると先ほどの“尊敬してほしい人”だった。生き返ったものの、ここにいると危なそうだったので、少し離れた建物の陰に隠れる……が、その直後、またもややられてしまう。前方よりやってきた戦車の機銃に撃たれたのだ。さすがにやられる回数が増えてきたなぁ、と思っていたら、またあの尊敬人に蘇生された。この激しい砲火のなか、なぜ生き延びていられるのか……ちょっと尊敬した（笑）。

結局このエリアから先に進むことはできず、そのままゲーム終了に。衛生兵は装備からすれば、前線に立つべきではないとも思ったが、ほかのプレイヤーを見て、腕でカバーできることもわかった。また、あとから気づいたのは、回復パックは自分にも使えるということ。これが本当の医者の不養生というやつですか～？

選べる兵種は4つ

ゲーム開始やリスポーンのときには、兵士の種類を突撃兵、工兵、衛生兵、偵察兵から選ぶ。各兵種は戦場での役割が違うので、扱える銃器や装備が大きく異なる。どの兵種を選べばいいのか悩んでしまうが、これを選べば絶対、という答えはない。ただし、活躍によって入るポイントは兵種ごとなので、同じ兵種を続けていれば特殊武器も解除されて、よりその兵種としての動きができるようになるだろう。また、レベルが上がれば他兵種の武器も使えるようになる。

突撃兵

ライフルやグレネードランチャーといった殺傷力の高い銃器を扱うことができる。積極的に戦うことが期待されるので、乗り物を使って真っ先に前線に乗り込んで行こう。

工兵

乗り物の扱いに長け、修理と破壊を行うことができる。また、攻撃力の高いRPG-7（ロケットランチャー）を使うことができ、対戦車戦のエキスパートでもある。

衛生兵

傷ついた仲間に回復キットを与えたり、瀕死状態にある仲間を除細動器で蘇生することができる兵士。初期状態では強力な銃器は持っておらず、味方のサポート役が主となる。

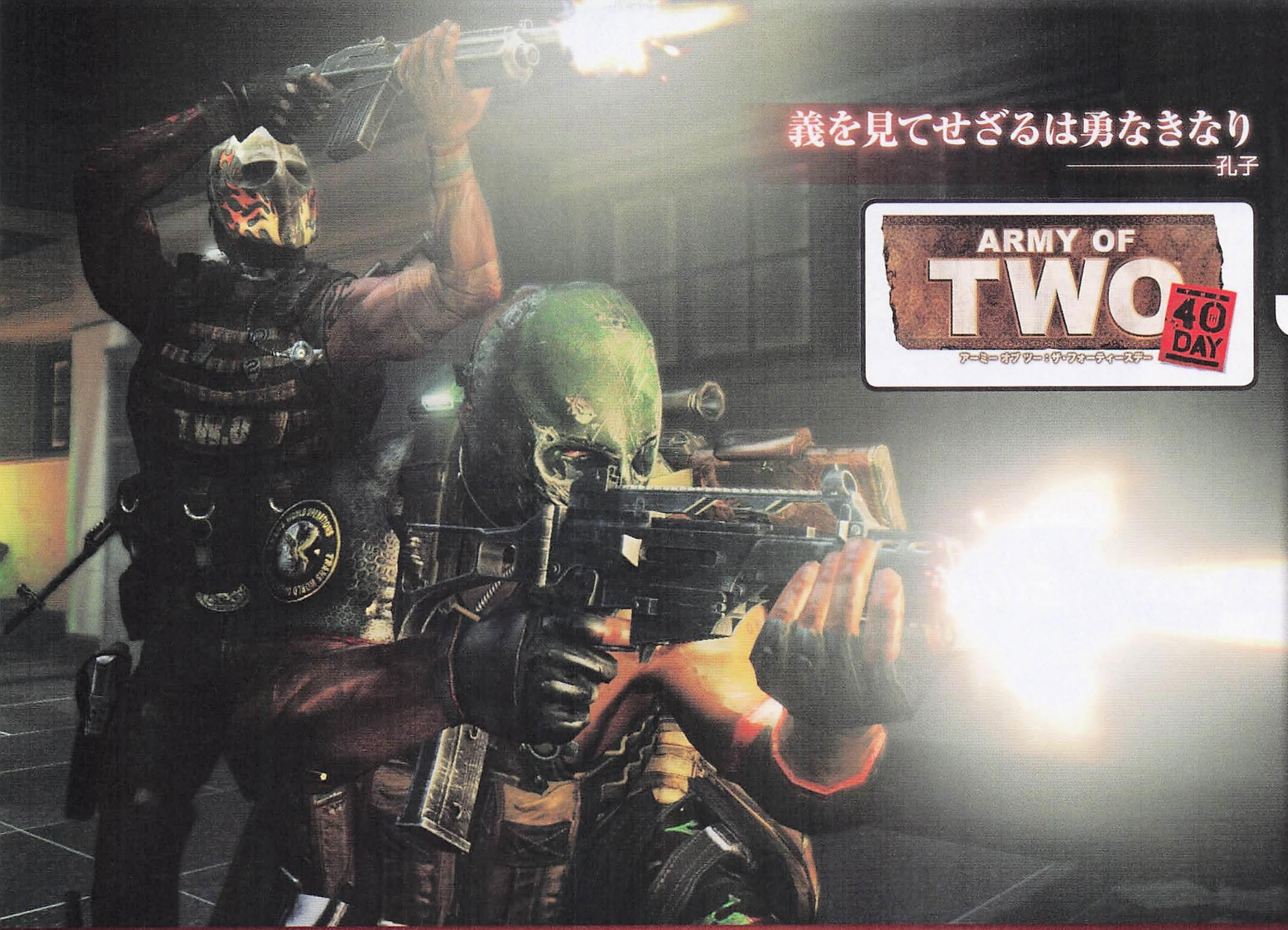
偵察兵

スナイパーライフルによる遠距離からの狙撃や、C4爆弾を使った乗り物の破壊など、支援・隠密行動を得意とする兵士。動きは地味ながら敵にいるとやっかいな兵種だ。

戦場では4人分隊での行動がさらなる効果を生む！

『BFBC2』では、最大24人（PC版は32人）でのマルチプレイが可能で、その中からさらに4人で分隊を組むことになる。分隊によるメリットは、分隊メンバーのそばにリスポーンできることなどがある。1人でも前線に残っていれば、はるか後ろのリスポーンポイントではなく前線にそのまま復帰できるのだ。また、本作ではマーカーを設置できるのだが、このマーカーの位置を分隊メンバーで共有することができる。より戦略立った戦い方ができるというわけだ。

Army of Two:The 40th Day



義を見てせざるは勇なきなり
――孔子

ARMY OF TWO 40th DAY
アーミー オブ ツー：ザ・フォーティースデー

相棒がいないと始まらない。2人の熟練された連携を武器に戦場を進むTPS『アーミー オブ ツー』の続編がいよいよ発売される。協力プレイが熱い本作の魅力を余すことなくお伝えしよう。

Style Chart

項目	評価
ストーリー性	★★★
リアリティ	★★
成長要素	★★
オンライン対戦	★★
オンライン協力	★★★★
カジュアル度	★★★
やられにくさ	★★★★
戦略性	★★★★
カスタマイズ	★★★★
相棒感	★★★★★

パートナーとの"連携"が命！

シリーズ2作目となる本作は、"ツーマンセルに特化した連携プレイ"が主軸となるゲーム性を、前作よりそのまま受け継いでいる。プレイヤー2人による画面分割やオンラインでの協力プレイに加え、1人プレイでもCOMのパートナーがつくという徹底ぶり。広大な戦場を独りで戦い抜くゲームに比べ、2人で連携するぶん、機知に富んだプレイが楽しめる。特に、前作から引き続き登場する「アグロメーター」は、パートナーとの連携を支える最も重要な要素といえる。これは互いの目立ち度を示すもので、敵に姿をさらしたり、銃を乱射したりといった目立つ行動をするとメーターが上がり、これが高いほど敵の注意を引き付けているということになる。片方が目立っていればパートナーが隠密行動をとりやすくなるというわけだ。このシステムをもとに、自分が思い描いた戦術を実践しながら



2人で難関を突破していくのが『アーミー オブ ツー』シリーズの醍醐味なのである。

また、本作の大きな魅力の1つとしてあげておきたいのが武器のカスタマイズである。バレル、ストック、マガジン、フロントマウント、サプレッサー、スコープ、スタイルと、パーツのカテゴリだけでも豊富にあり、プレイヤーの頭を悩ませる。1つのパーツを組み換えるごとに銃の性能が変わるので、思わずカスタマイズに没頭してしまう。こういった「プレイヤーの個性」が出る要素は、オンラインの盛り上がりにもつながることだろう。

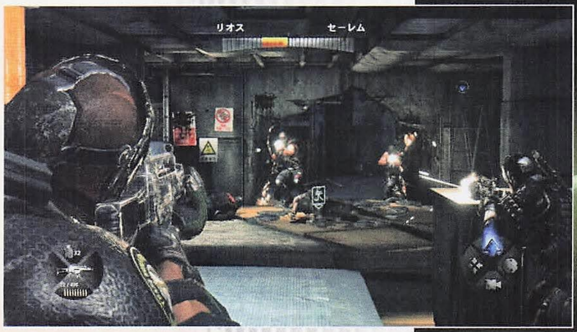
DATA

アーミー オブ ツー:The 40th Day
■PS3／Xbox 360　■2010年3月25日発売　■PS3版：￥7,329（税込）／Xbox 360版：￥7,140（税込）
■ACT（ミリタリーTPS）　■発売元：エレクトロニック・アーツ
■プレイ人数：1～2人／オンライン対応（対戦プレイ最大10人／協力プレイ最大4人）

俺達が背中を預けられる相

相棒との巧みな連携でさまざまな難関を乗り切れ!!

本作は、相棒と2人で協力して、多くの敵が待ち受ける戦場を進んでいくTPS。キャンペーンには、ソロプレイ、画面分割、オンラインの3つがあり、いずれも相棒との連携が攻略のカギとなる。ここでは、キャンペーンの魅力となる相棒との連携を中心に、戦略・戦術にかかわってくるアクションや武器のカスタマイズなどを紹介しよう。



▲2人がどこに隠れてどのように銃撃戦を展開するか。状況に合わせた行動を考え、息の合った連携で切り抜けよう。

CHARACTER

ダイソン・リオス
Tyson Rios



アーミー・レンジャーとして軍務に服していたが、民間軍事会社からの誘いを受けて移籍。だが、雇用主の裏切りにあい、セーレムとともに上海に自分たちの会社を設立する。

エリオット・セーレム
Elliot Salem



リオスとともに活動してきた元アーミー・レンジャー。戦闘のスリルや、異文化同士の銃撃戦をナマで見ることに魅力を見出す。攻撃的で感情の起伏が激しい性格の持ち主。

俺が敵を引き付けるから、お前が背後に回り込んで倒すんだ。それが**連携**ってもんさ。

連携の基本は、一方が敵の注意を引き付けて、もう一方が安全な場所から敵を狙撃していくというもの。相棒には、前進、待機、再編成（合流）の3つの指示を行うことができ、相棒の周囲を映すカメラを見ることもできる。これら駆使して素早く敵を倒していく。



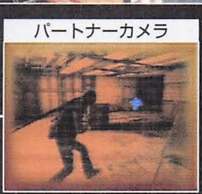
相棒に指示して安全な背後から射撃

◀相棒を移動させて敵の注意を引き付けてもらい、その間に高台から背を向けている敵を狙い撃つ！

相棒への指示アイコン



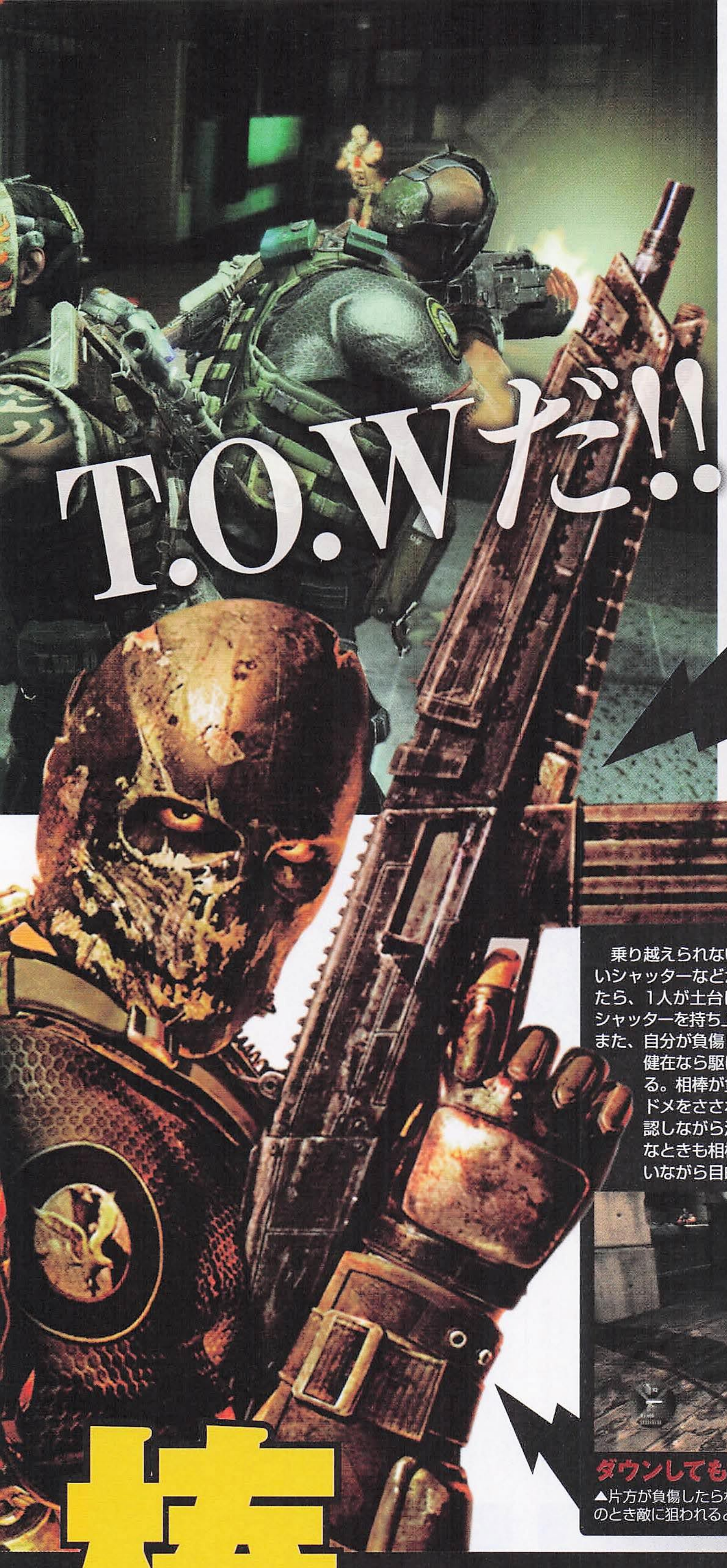
パートナーカメラ





相棒の位置は常に確認!!





俺はこっちに行くから、お前はあっちだ。合流地点で落ち合おう。

ストーリーを進めていくと、ルートが分岐する場面がある。自分がどちらを選ぶかは自由で、もう一方のルートを相棒が進むことになる。写真の分岐では、片方が土台になって高台に上るステップジャンプで、どちらが土台になるかで分岐する。別々のルートを進んでいる最中でも、GPSで敵の情報を共有し、連携することもできる。


2つのルートのうち、どちらかを選択


1つは敵が多数出現するルート

▲多くの敵が待ち構えている。相棒の援護射撃が頼り。


もう1つのルートだと弾薬が補充できる

▲弾薬を取りながら相棒を援護する。


合流地点で連携して活路を切り開く

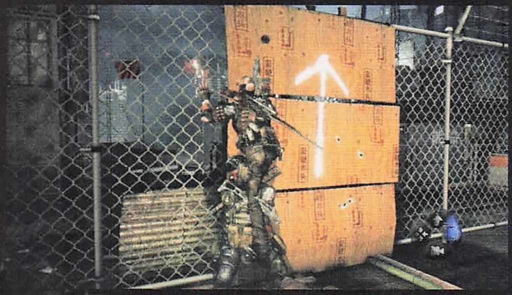
▲敵を全滅させたら、合流して先に進め！


GPSのデータを共有せよ！

▲視認した敵の位置情報をGPSで相棒に転送。

相棒ってのは一心同体だ。ピンチになったら俺が救ってやるぜ！

乗り越えられない高い壁やフェンス、重いシャッターなどが進行ルートを遮っていたら、1人が土台になったり2人で同時にシャッターを持ち上げたりして進んでいく。また、自分が負傷してしまっても、相棒が健在なら駆け寄って治療をしてくれる。相棒が負傷したときは、敵にトドメをさされる前に周囲の安全を確認しながら治療してあげよう。どんなときも相棒と協力し合い、助け合いながら目的の達成を目指そう！




ダウンしても相棒が治療してくれる

▲片方が負傷したら相棒が安全な場所まで引きずり、治療をする。このとき敵に狙われると共倒れになってしまうので細心の注意が必要だ。


1人では進めない場所は2人で協力して進め!!

▼近くに相棒がいないと先に進めない。これらの場所に呼び寄せてからともに進もう。

棒がいるから戦える

あらゆる手段を用いてテロ組織「The 40th Day」の陰謀を阻止せよ!!



戦場こそが俺達の職場

大都市・上海で元同僚のBJとともに任務をこなしていたリオスとセーレムだったが、突然街中が炎上し混乱に陥る。これを実行した謎のテロ組織「The 40th Day」の陰謀を阻止するというのが本作のストーリー。民間人をも巻き込む凶悪な敵に立ち向かうには、相棒との連携はもちろん、巧みな戦略で敵をだましたり、銃のカスタマイズを行って強い武器を手に入れたりする必要がある。ここでは、ゲームを進めるうえでのポイントをいくつか紹介しよう。

Combat Action 多彩なアクションを使い分けて戦略的に戦う

戦闘中に行えるアクションは多彩で、障害物を乗り越える、しゃがんで物陰に隠れる、ダッシュで移動するといったお馴染みのアクションは当然のこと、頭を使った戦略的なアクションも行える。敵の拘束や偽りの降伏は相棒に指示することもできるので、敵の種類や配置を確認しながら、戦場ごとにどのような戦い方で切り抜けるべきかを見極めよう！

死んだフリをして敵をやりすごす



▲死んだフリは、ダメージを受けたときに行えるアクション。だまされた敵は近くを素通りする。



◀戦場にある遮蔽物に身を隠すカバーポジション。この体勢から、銃だけを突き出して射撃を行うのがブラインドショットだ。射撃の命中精度は下がるが、安全な状態で敵を攻撃することができる。

ブラインドショットで安全に射撃



偽りの降伏で油断させ早撃ちで倒す

▲偽りの降伏からの早撃ち中は、敵の動作がスローモーション状態になる。この間に素早く狙いをつけ、一気に倒してしまおう！



◀敵のリーダーを拘束すると、周囲の敵が無抵抗になる。

敵を拘束して人質にする

Turning Point たびたび訪れる「二人の決断」は慎重に

ストーリーの重要な場面では、行動の選択をする必要がある。どちらを選択したかでその後の結果が変わり、自身のモラルも変化する。モラルの変化は、自分や相棒、街の人々などに影響を与えるので、なんらかの形で自身に返ってくることは間違いないだろう。ターニングポイントともいえるこの選択は、よく考えたうえで慎重に決断したい。





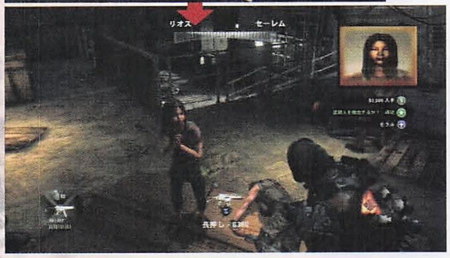
▲協力者のJBを始末すれば報酬を倍にするという依頼者。JBを始末するか、それとも逃がすか。選択するのは自分自身だ。

Rescue Operation 人質となっている民間人を救出せよ!!

特定の場所では、民間人が敵に捕らえられている。ひと筋縄ではいかないが、戦略を練って監視している敵をすべて倒し、民間人を無事救出すると、助けた人物のIDカードを閲覧できるようになる。また、民間人を救出できたかどうかでモラルも変化する。民間人の救出の成否は、その後のストーリーの展開にも影響を及ぼしそうだ。



◀敵に見つかると民間人を殺そうとする。殺される前に素早く正確に敵を狙い撃っていく。



▲救出に成功するとモラルが上昇し、ついでにお金も入手できる。

Arms Customize 複数のパーツを設定して最強の銃を作成

最初に持っている銃は3種類だが、ショップで購入するとさまざまな銃を扱えるようになる。また、銃ごとに各パーツを設定でき、パーツの種類は多く組み合わせは無限大。パーツを付け替えるごとに画面右にある銃の性能を表すグラフが変化し、性能が変わると銃の使用感も変わってくる。最強の銃を目指してオリジナルの銃をカスタマイズしよう。

▶パーツごとに形状や性能が違う。見た目と性能のグラフをチェックしながら設定していく。





▲項目のスタイルとは、銃の迷彩色を変えるパーツのこと。

最大10人の対戦ができるVS.モード

オンラインに接続していると行えるVS.モードには、タッグを組んで敵タッグの撃破を目指す「CO-OPデスマッチ」、2つの陣営が制圧地点を取り合う「制圧任務」、ターゲットの防衛や暗殺などランダムで指定された目標を達成する「総合任務」、最大4人のプレイヤーが協力して街からの脱出を図る「脱出任務」、という4つのルールがある。結果はオンラインランキングに反映されるので、仲間と協力して勝利を目指そう。

BioShock 2



戦う、集める、強化する、そして物語にハマる……。海底都市を舞台に交錯する謎と狂気と真実。今回の記事では、序盤のストーリーダイジェストとともに、『バイオショック2』の世界を紹介！

Style Chart

項目	評価
ストーリー性	★★★★★
リアリティ	★
成長要素	★★★★★
オンライン対戦	★★★
オンライン協力	★★
カジュアル度	★★★★
やられにくさ	★★★★
ミステリー	★★★★★
火事場泥棒	★★★★
海底深度	★★★★★

あっと驚くような展開が満載！

崩壊した海底都市という、幻想的な舞台。精神に異常をきたしてしまった住民達。そして、その住民の死体から注射器のようなもので何か採取をする少女と、それを見守る重装備な潜水服を着た男……。こうした、一見奇妙な者達の存在や不可解な行動には、すべて詳細な理由があり、独特な世界観を構築するうえでの礎となっている。これらの設定は、ゲームデザインにも深くかかわっており、例えば、本作の大きな特徴の1つである「プラスミド」。これは、海底で人間が生きるために発展した技術であり、閉鎖的な世界であるからこそ生まれた狂気でもある。これによってもたらされる能力の活用が、戦闘や謎解きなど、ゲームとしてのスパイスになっているのである。この綿密に作り込まれた海底都市を探索していくなかで、人と出会い、残された音声メモから情報を拾い、意外な真相が徐々に暴かれていく。そうこうしているうちに、「もっと先が知りたい！」と夢中になり出し、いつしか『バイオショック2』の世界にドップリとハマり込んでいく。そして、まったく予想だにしなかった展開へと導かれたり、思わず声がもれるような大どんでん返しにあったりするのだ。この吸い込まれるような没入感は、あたかも自分がその場にいるような、一人称視点だからという部分も絶妙に絡んでいるのだろう。前作をプレイしていない人も、この独創性にあふれた『バイオショック2』の世界に、ぜひとも触れてもらいたい。



DATA
バイオショック 2
■PS3／Xbox 360　■2010年3月4日発売　■PS3版：¥7,329（税込）／Xbox 360版：¥7,329（税込）
■A・AVG　■発売元：ディースリー・パブリッシャー／開発元：2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（対戦プレイ最大10人）



—失われた記憶
父親としての使命—

真の絆は2人を運命の

初期型のビッグダディ　デルタ

リトルシスターの護衛役として作られた初期型のビッグダディ。"絆"を構築できる最初の例として完成し、後継機と違ってただ1人を専属で守る。その相手となるエレノアと親子のような関係にあったが、10年前のある悲劇で離ればなれに。

Story Digest

～プロローグ～

いつものようにエレノアの護衛をしていたデルタであったが、争いの最中に何かをぶつけられ意識がもうろうに。そこへ1人の女性が現れ、エレノアは自分の娘だと主張する。そして、なぜかデルタはその女性の言われるままに銃を自分の頭に突きつけ発砲。その活動を停止し、永い眠りにつくこととなる。

Chapter1

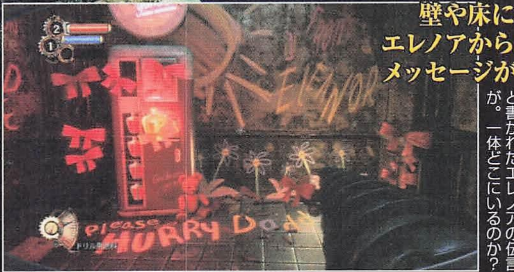
アドニス高級リゾート

10年の眠りから突如覚めたデルタ。何も思い出せぬままさまよっていると、テネンバウムという女性から通信が入り、助けを求められる。ひとまずデルタは、自分のことをよく知るその女性のもとへと向かう。



ビッグシスター襲来!

◀突如ビッグシスターの襲撃を受けるデルタ。



壁や床にはエレノアからのメッセージが!

◀"お願い急いで! パパ"と書かれたエレノアの伝言が。一体どこにいるのか?



正面から大量の海水が押し寄せる!

▲ビッグシスターの罠がデルタを襲う。なぜデルタをつけ狙うのか?

SYSTEM PICK UP 1　進行のカギを握るのは多彩なプラスミド

主人公であるデルタは、プラスミドを手に入れると特殊な能力を使えるようになる。物語の道中では、スイッチの故障でドアが開かない、氷塊が道を塞いでいるといった局面がたびたびあり、こういった謎解き的な仕掛けを多彩なプラスミドの能力をもって打開していく。また戦闘においては、敵の動きを一時的に封じたり、持続的にダメージを与えたりできるため、非常に役に立つ。なお、各プラスミドの能力を使うにはEVEと呼ばれる物質が必要で、このストックが尽きると能力が使用できなくなる。



スイッチに電流を流すと……

◀近づくと自動的に開くはずのドアが、故障により動作しない。そこで、開閉スイッチに向けてエレクトロボルトを放つと……。



閉じられていたドアが開く!

▶開閉スイッチが作動してドアが開き、通れるようになる。こういった状況はたびたび訪れるので、周辺をつぶさに観察しよう。

プラスミドの主な種類と効果

・エレクトロボルト

正面に向かって射程の長い電撃を放つ。漏電している機器の電源を回復させたり、セキュリティシステムを一時的にダウンさせたりできる。また、敵を感電させて動きを止めることができ、伝導性を生かして水辺にいる敵をまとめて攻撃するといったことも可能。

・テレキネシス

物体を手元に引き寄せて正面に飛ばす。攻撃手段になるほか、アイテムを引き寄せるのにも役立つ。

・インフェルノ

炎を飛ばし敵に持続的なダメージを与える。また、オイルに引火させたり、氷を溶かしたりもできる。

──1946年、大西洋海中。
政府や法律、倫理にすら囚われることなく研究活動に専念できる、
科学者達の楽園「海底都市ラプチャー」が建造された。
そして、ラプチャーでの研究活動が進むなか、
人間の身体的能力を飛躍的に上昇させる遺伝子物質「ADAM」が発明される。
しかし、この物質には摂取し続けないと理性を失うという副作用があり、
ADAMへの渇望が、ラプチャーの秩序を崩壊へと導く結果となった。

ラプチャー内には、採取したADAMを体内で精製する、
「リトルシスター」と呼ばれる少女達が存在する。
ADAMに飢えた住人達の暴力から無力な彼女達を守るべく、
科学者たちは、まるで父と娘に見られるような"絆"をもって
リトルシスターを護衛する「実験体デルタ」を開発した。

10年の時を経て、突如目覚めた実験体デルタ。
もはや彼は、自分が何者かすら覚えていない……。
脳裏によぎる少女の声に導かれ、本能のままに動き出す──。

"守るべき愛娘(リトルシスター)"を求めて海底都市ラプチャーを突き進め!

本作の主人公は、初期型ビッグダディのデルタ。海底都市ラプチャーを探索しながら、10年前に離ればなれとなったリトルシスター・エレノアとの再会を目指す。しかし、どういうわけかその行く手には、凶暴化したラプチャーの住人・スプライサーやビッグシスターと呼ばれる脅威が次々と立ちはだかる。さまざまな効果を持つプラスミド、右手のドリルと多彩な武器を駆使して彼らと戦っていく。



▲ラプチャーのいたるところに潜む、武装したスプライサー達。鉄パイプなどの鈍器や銃で攻撃してくる。

再会へと導く……

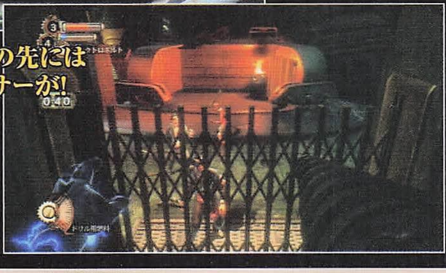
Chapter2 アトランティック急行

ビッグシスターの魔の手を退けつつ、なんとかテネンバウムが待つアトランティック急行へ向かう途中、かつてデルタとエレノアとの関係を引き裂いた張本人のラムが突然モニター越しに話しかけてくる。なぜ、いまだにここに残っているのか？　そして彼女の目的とは一体……。



10年前の因縁がモニターに映し出される!

◀制御室に入ると突然ドアが閉まり、モニターを通してラムという女性が話しかけてくる。それによると、これまでスプライサー達に襲われてきたのは、どうやらラムの仕業であるらしい。



エレベータの扉の先には複数のスプライサーが!

▶先へ進むほど、スプライサー達の攻撃もどんどん激化する。精神に異常をきたしているはずが、デルタを見かけると執拗に襲ってくる。彼らはなぜ、ラムの指示に従っているのだろうか？

エレノアの強い思念がデルタの意識に呼びかける!

▶部屋に入るとエレノアの思念が飛び込み、デルタに向かって自分を捜してほしいと呼びかける。目の前を見ると、デルタ宛てに、彼女を捜し出すために必要なプラスミドが用意されていた。



厳重に防護された部屋の中には何人ものリトルシスターが……



▲ようやくテネンバウムのもとへたどり着いたデルタ。彼女の話によると、ラムはリトルシスターを使って何かを企んでいる模様。テネンバウムは、かつての悪夢の再来を阻止すべくリトルシスター達を保護していた。

SYSTEM PICK UP 2 道中で手に入るドルをためれば自動販売機などの有料施設が使える

ラプチャーには、床やロッカーの中など、いたるところにドル（お金）が落ちている。手に入れたドルは、随所に設置された自動販売機（バリューサーカス）で回復アイテムや弾薬を購入するために必要となる。ほかには、体力の完全回復ができるライフステーションなど、便利な有料施設が利用可能となる。



▲スプライサーの死体をはじめ、レジや机の中など、さまざまな物や場所からドルを得ることができる。

SYSTEM PICK UP 3 電子機器はハッキングできる

防犯システムや自動販売機などの電子機器にはハッキングを行うことができる。ハッキングすれば、防犯カメラを味方につけたり、商品の価格が安くなったりする。ハッキング中は下のようなメーターが表示され、一定の速度で左右に振れる針を止めた位置で成否が決まる。



▲セキュリティポットを味方にすれば、敵を自動で攻撃してくれる。針を青で止めると攻撃力アップだ。



針を止めた位置の色と影響

- ■：成功＋ボーナス（青）
- ■：成功（緑）
- □：失敗＋ダメージ（白）
- ■：失敗＋警報（赤）

1970.

ラプチャー調査報告 極秘

10年程前にニュースとなったラプチャーへの潜入に成功した。内部はかなり崩壊が進んでいると聞いていたのだが、いまだにヤバい連中がそこいらじゅうをウロウロしていやがる。あれは……、人なんて生やさしいものじゃない！　生きて帰ってこれたのが奇跡なぐらいだ。まあ、なんとかモノになりそうな写真を、いくつか撮ることができたのでよしとしよう。こいつをもとに、ラプチャーの実態を書き記していこうと思う。





ホテル　かなり荒廃しているが人が住んでいた形跡はまだ残っている



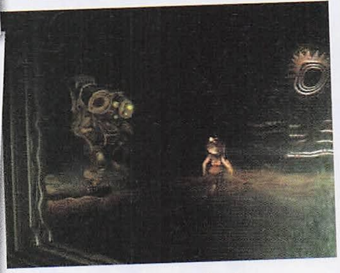
博物館　ボタンを押すと音声ガイドに合わせてマネキンが動き出す



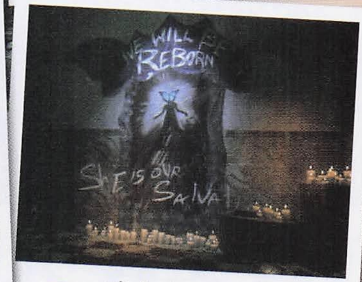
ラプチャー　情報どおり大西洋のど真ん中の海底で発見　なかなかに神秘的だ



プラスミド　噂の超能力ってやつの広告を見つけた



少女とロボ　不気味な少女とごついロボットが仲よく歩いていた



ラム　連中はラムだかってやつを随分と崇拝しているようだ

Chapter3 ライアン遊園地

テネンバウムに紹介されたシンクレアという男にエレノアの居場所を教えてもらう。列車を使ってその場所へと向かおうとするが、氷塊が邪魔して先へ進めない。そこで、氷塊を溶かすためのプラスミドを買いにライアン遊園地へ立ち寄る。



前方にビッグダディを連れたリトルシスターの姿が……

◀プラスミドを購入するにはADAMが必要になる。そして、ADAMはリトルシスターからしか手に入らない。あたりを探索してみたところ、後期型のビッグダディを連れたリトルシスターの姿が。この戦いは避けられそうもない。

リトルシスターを賭けたビッグダディとの死闘！

▶ビッグダディは手出しをしない限り襲ってこないが、ADAMを手に入れるには倒すしかない。リトルシスターを守るためだけに作られた存在であるため、命尽きるまで戦い続ける。とにかく頑丈で、かなりの強敵。



群がるスプライサーからリトルシスターを守れ！



◀保護したリトルシスターにADAMを採取してもらう。だが、それに反応したスプライサーが群がってくる。

▼ADAMを採取したリトルシスターを通気口に帰す。ここでリトルシスターが人間に戻る程度のADAMを抜き救済するか、搾取して大量のADAMを奪うかの選択を迫られる。

救済か？ 搾取か？ 運命の選択を迫られる！



SYSTEM PICK UP 4 トニックを組み込んでアビリティを獲得

トニックとは、遺伝子を変換できる物質のこと。何かに長けた優秀な人材の遺伝子が入っており、体内に組み込むことで移動速度が上がったり、お酒を飲むと減少していたEVEが逆に回復するようなったりする。主にADAMで購入することができ、組み込み中はその効果が維持される。



▲組み込めるスロット数は決まっているが、増やすことも可能。

SYSTEM PICK UP 5 パワーステーションで武器をアップグレード

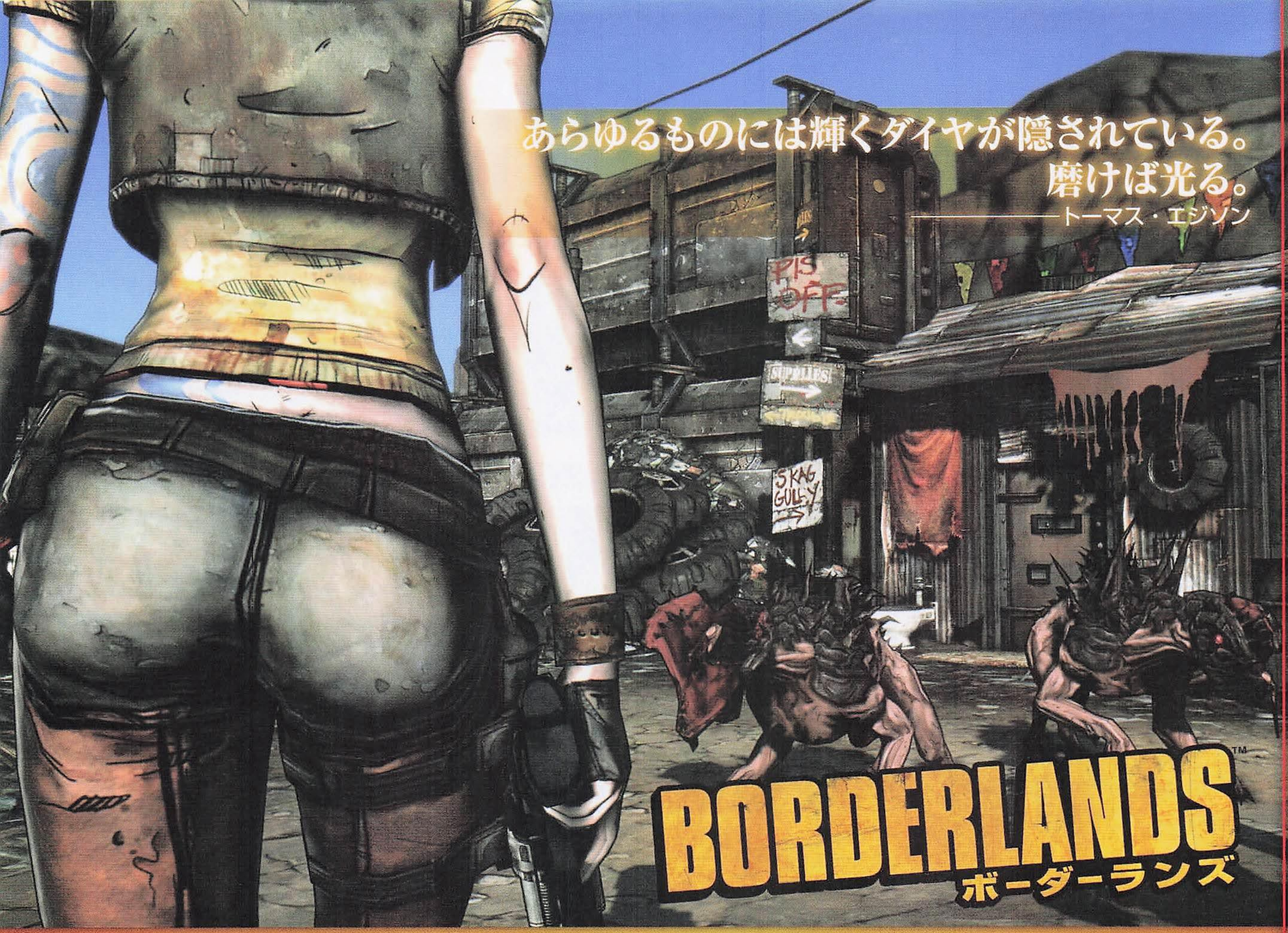
要所に設置されているパワーステーションでは、無料で武器の強化を1回だけ行える。強化できる項目は複数あり、ドリルであれば、攻撃力の上昇か燃料の長持ちなどになる。また、それぞれの武器にある3種類目の項目の強化は、その武器の2種類目までを強化すると行える。



▲強化させる武器は自由。扱いやすいと思ったものを選ぼう。

物語だけじゃない！ 戦闘だって楽しい！

今回の記事では物語を中心に紹介しましたが、いわゆるゲーム性、特に戦闘の部分が実におもしろいと感じました。プラスミドの各能力を使った戦術は自由度が高いうえに奥深い。個人的にはかなり好みです。なかでも、俺はテレキネシスのオブジェクトを吸い寄せてぶつけられるというところにハマりましたね。「これをぶつけられたら結構痛いのでは？」「これをここにぶつけるとどうなるのか？」など、いろいろ試行錯誤する楽しみがあるんです！



Borderlands

経験値を溜めてレベルアップ、洞窟の奥へお宝を探す……。しかし、このゲームはRPGではない。FPSにRPGの要素を盛り込んだ、新ジャンル"RPS"(ロールプレイングシューター)なのだ!!

Style Chart

項目	評価
ストーリー性	★★★
リアリティ度	★
成長要素	★★★★★
オンライン対戦	★
オンライン協力	★★★★★
カジュアル度	★★★★
やられにくさ	★★★★
モノあさり度	★★★★
ウチの子サイキョー度	★★★★★
お犬様度	★★★★

FPSとRPGの見事な融合！



海外ですでにリリースされ、その新しい切り口で高い評価を得たGearbox Softwareの意欲作『Borderlands』が日本でもついに発売となる。本作はFPSとしては珍しく協力プレイに主を置き、爽快感のあるFPSのシステムに、経験値を得て成長するRPGの要素をプラスしている。これまでのFPSとは違う「レベル」という概念により、自分よりレベルの高い敵は、同レベルの敵に比べても格段に強くなり、正攻法ではまるで歯が立たない。また、強力な武器もレベルが上がらないと使用できないので、FPSの腕前ではカバーしきれない部分が出てくるのである。しかし、「レベルを上げていつかリベンジしてやる！」、「この武器を使ってみたいからレベルを上げなくては」といった、RPG的な向上心・好奇心がくすぐられ、いつの間にかドップリとキャラクター育成に夢中になってしまう。

そして本作最大の魅力は、その愛着がわいたキャラを強くしたいという願望から生じるアイテムの探索にある。端から端まで歩くのだけでもかなり時間がかかるマップが複数存在し、そこかしこにアイテムが散りばめられている。屋根の上や崖の中腹、地下の隠し部屋、なかには「これどうやれば取れるんだ？」といった奇抜な場所にもあり、気がつけばマップの隅々まで探し回っているだろう。1人でこんなに遊べる本作だが、協力プレイならさらにエキサイト！　ときにはアイテムを奪い合いながら、この世界を楽しんでほしい。

DATA

Borderlands（ボーダーランズ）
■Xbox 360　■2010年2月25日発売　■¥7,140（税込）
■STG（ロールプレイングシューター）　■国内販売元：マイクロソフト／開発元：Gearbox Software
■プレイ人数：1〜2人／オンライン対応（協力プレイ最大4人）

ワールドマップ、クエスト、宝箱……

RPSを形成するハンパない深みを感じとれ！

ゲームの歴史における新機軸のジャンルがその姿を表した。箱庭世界でのクエストや宝箱……、およそFPSには関係がないと思われる要素だが、それこそが本作の提唱する、新ジャンル「FPS＋RPG＝“RPS”」の形なのである。今回はそのRPSの特徴である広大な世界・クエスト・武器・キャラクターについて紹介していく。



◀4人での協力プレイも本作の特徴の一つ。仲間とともに敵をブッ倒せ!!



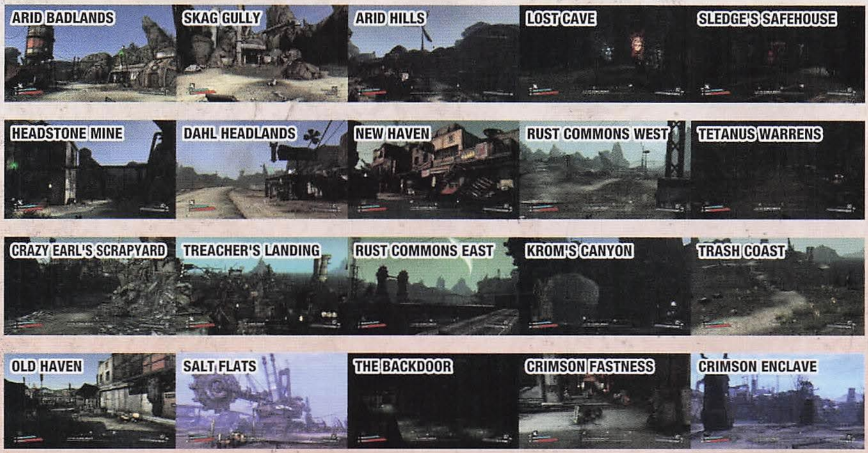
◀豊富なアイテム探しがキミを待っている。世界中を回って見つけ出せ！

WORLD

歩いて回ると日が暮れる！

惑星Pandoraはとにかく広い！　普通に歩いたら端から端まで3分以上かかるマップが多数存在し、それぞれのエリア同士を移動して探索をしていく。廃墟の町から鉱山、採石所、港やゴミ捨て場など、そのバリエーションは豊富。さらにこの惑星の謎に迫る場所も……。ここではそんなエリアの一部を紹介する。

惑星内にあるエリアは20以上！



エリアPick Up 1　ARID BADLANDS　すべてはここから始まる

惑星Pandoraに降りて、初めて訪れる場所がココ。街にはBanditと呼ばれる盗賊達が暴れ回り無法地帯となっている。現在は住人がほとんど逃げ出している状態だ。しかし、ロボットのClaptlapや街に残った変わり者の住人が、プレイヤーの力になってくれる。周囲にある4つのエリアとつながっており、しばらくはこのエリアが拠点となる。入門エリアなので冒険や戦闘の基礎をきっちり覚えよう。



◀街に平和はなく、Bandit達が襲いかかってくる。こいつらとの間には交渉の余地はない!!



▶以前は植民地だったが、宝の噂を聞きつけた盗賊達にあらされて、今ではご覧のありさま。

エリアPick Up 2　SKAG GULLY　第2のエリアは野犬の楽園

惑星内の多数のエリアで見られる犬型のモンスター「Skag」が特に多く生息する地域。奥には街の安全をおびやかすNine-Toesという危険人物のアジトがある。



▲Skagは仲間意識が強く、一度狙われると集団で襲いかかってくる。

エリアPick Up 3　ARID HILLS　秘宝の謎を追っていくと……

謎のレコーダーに残された音声を追っていくとたどり着くエリア。ここは盗賊の拠点のほかに、「伝説のSkag」と呼ばれる2匹の猛獣が生息する危険な場所だ。



▲段差が多いエリアなので思わぬ場所から攻撃を受けることもある。

オッサンなどから受けるクエスト例

●**ちょっと自販機で買い物してきて!!**
自分で買ってくるのがおっくうな出不精が依頼人。街にある自販機からグレネードを買って来いというもの。1人でできる？

●**車で敵をひき殺してこい!!**
ビーグルという乗り物で敵を10匹ひいて倒せばクリアとなる。でも、現実世界の運転は安全運転でお願いします！

●**犬に盗まれた義足を奪い返してきてぇー**
SKAG GULLYにいるSkagに襲われてしまい、大切な義足を失ってしまった。本人はもう戦闘不能な体なので代わりに戦うしかない。

●**すいマセん、ワタシを修理シてくだサイ……**
事故で動かなくなってしまったClaptlap、近くにきっと修理できるアイテムがあるはずだ。直すとイイコトがあるカモ。

●**風車が動かなくなったから掃除して～**
ARID BADLANDSのエネルギー源である風車が、モンスターの糞で動かなくなってしまった!!　バッチイけど除去できるカナ？



◀廃墟となった街で、なにやら得体の知れないことをしている医者。



▶エリアにいる住民の悩みが寄せられる、町内掲示板のような場所。



◀片足がないこのオッサンは、話相手が欲しいという寂しがり家。

QUEST

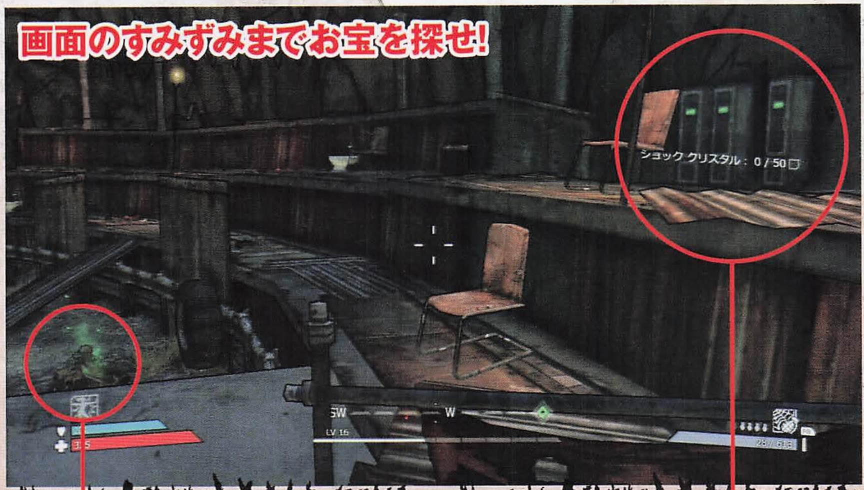
依頼をこなして惑星の謎を解け！

惑星の謎である秘宝に近づくためには、どうしても住民の情報が必要だ。しかし、盗賊達のせいでスッカリ警戒心が強くなっており、情報はなかなか聞き出せない。ここは、住民から依頼されるクエストを解決して、信頼を得よう！　もちろん、クエストをこなせば報酬も手に入るので一石二鳥だ!!



▲受注したクエストはメニューからいつでも参照可能。また、進行中のクエストは画面右に常に表示されるので、迷うことがない。

新ジャンル「RPS」時代到来!



TREASURE

この世の中はアイテムだらけ!

エリアを見渡すと緑の光を出すオブジェクトがたくさんあることがわかる。オブジェクトの中にはお金や弾薬などのほか、レアな武器が置いてあることも。世界中にはこういったオブジェクトが大量にあり、なかには洋式便器やモンスターの死がいといった、普通ならノーサンキューな場所に思いがけないお宝があったりして!?

ゲロの中からお宝!

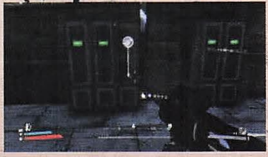
悪食のSkagはとにかく何でも口に入れてしまい、消化しきれなかったものをゲロとして吐き出す。中にはアイテムが混ざっており、貴重な収入源だ。



▲ちょっとバッチイが品質に問題はない。背に腹はかえられない!

他人のロッカーからお宝!

どう見てもほかの人が使っているロッカーだが、コレも立派なアイテムボックス。さまざまな建物の中にあるので、RPGの主人公のように開けるのだ!



▲主にお金や弾薬が入っているが、ときには武器が入っていることも。

武器庫からお宝!はあたり前!

左右両開きの豪華な武器庫。両脇のパネルにはグレネードや弾薬が、中央に武器が数点置いてある。各エリアに数えるほどしかないレアなアイテムボックスなので見つけたら必ず開けること! しかし、武器庫に武器が入っているのは当たり前ではある。



▲ダンジョンの最深部や、崖の中腹などにあることも。

ほかにもこんなところからお宝!

- ●便器の中
- ●なにかの巣の中
- ●ゴミ捨て場の中
- ●金庫の中

WEAPON

性能の善し悪しは運しだい!

武器は性能、色、形、レア度などがランダムに生成され、その組み合わせはなんと数十万通り!! 同じ性能の武器を探すほうが難しいほど膨大な量のなかから、自分の納得がいく性能の武器は見つけられるだろうか? また、ボスクラスの敵やクエストの報酬からは一風変わった武器が手に入ることもある。さらに、エイリアンのテクノロジーが使われた、未知の武器も存在するとか……。

武器に付く追加能力例

●追加属性ダメージ
火炎や電撃、毒、爆発などの属性ダメージが攻撃に付与される。裸の敵には火炎が有効など、敵の弱点にあった属性がある。

●クリティカルヒット・ダメージアップ
クリティカルヒットにさらにダメージがプラス!! スナイパーライフルなど精密射撃ができる武器に付くと嬉しい。

●リロード速度・発射速度アップ
これらが付くとリロードにかかる時間の軽減や連射速度が上がる。リロード速度は時間がかかるロケットランチャーにあると効果的。

●ズーム機能
エイミング時に画面が拡大し、遠くの敵も狙いやすくなる。一般的なものからレッドサイトまで種類も幅広い。

ピストル



リピーターとリボルバーで異なる性能

ピストルはほかの武器とは違い、さらに2種類に分かれている。リピーターは多少の連射が効き、リボルバーは連射こそできないものの高い威力のものが多い。なかにはスナイパーライフル顔負けの、ものすごい威力を持ったものも。

SMG(サブマシンガン)



速射で反撃の隙を与えない!

速射性の高い武器で、弱点をつけば敵を一気に仕留めることができる。この武器に属性攻撃の追加性能があると硬いアーマーが付けていようがお構いなしに敵の体力を削れる。扱いやすいのでゲーム初期のメイン武器としてオススメ。

ショットガン



近距離戦ならやっぱりコレ!

接近戦での安定感に定評がある武器。一度に複数の弾を発射するため、至近距離で全弾を命中させれば、一撃で敵を仕留めることもできるほど。発射角度が広いので、素早く狙いにくい敵を相手にするときも重宝するだろう。

コンバットライフル



速射・威力ともに頼れる武器

サブマシンガンとリボルバーの中間にあるような武器。追加能力としてズーム機能が付いているものが多く、中距離ではスナイパーライフルのような使い方もできる。さまざまな要素を秘めた万能武器なのである。

スナイパーライフル



一撃必殺! ヘッドショットを決めろ!

1発1発が高威力!! 高倍率のズーム機能を使って、頭などの急所を狙えば一撃で倒すことができる。ただし、発射速度やリロード速度が遅いものが多いので、敵に接近されると苦しい。反撃を受ける前に倒してしまおう!!

ロケットランチャー



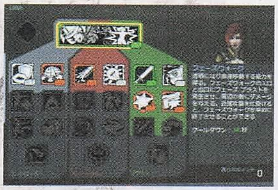
群がる敵をまとめて爆風の餌食に!

リロード速度や発射速度こそ最低ランクだが、広範囲に爆発する高威力のロケット弾を発射できる武器で、複数の敵が密集している時などが狙い目。投擲武器であるグレネードと違い、おおよその狙いがつけられるのも利点だ。

CHARACTER

成長方針は十人十色!

プレイヤーの分身となる4人のキャラはどれも個性的。敵を倒したり、クエストをこなしたりして経験値を得て、レベルを上げていこう。レベルが上がるとアクションスキルという、キャラクターそれぞれの固有技を覚え、特徴が際立つようになる。また、レベルアップの際に得られるスキルポイントを、3カテゴリーに分かれたスキルツリーに振り分けることで、自分の好みに合った成長をさせられる。育て方によっては覚えられないスキルも出てくるので、計画的に成長させたいところだ。



◀これがスキルツリー。ポイントを多く振り分ければさらに別の項目が増えていく。

ローランド ソルジャー



得意武器 コンバットガン ショットガン



特殊能力「スコーピオタレット」

▲自動的に敵を攻撃するタレットを設置する。シールド機能もある攻防一体兵器。

スキルカテゴリー

インファントリー
武器やタレットの威力アップさせるスキルが多く、ガンガン攻めたい人向け。

サポート
タレットの周辺にいると弾薬補充がされるなど、仲間をフォローしたい人向け。

メディック
自分の発射した弾に味方への回復能力が付く。癒し系な人向け。

いわゆる万能タイプ 初心者にもオススメ

攻撃にも防御にも使える、使い勝手のいいアクションスキル「スコーピオタレット」を持つローランド。ほぼすべての武器に精通しているなど、誰が使っても扱いやすいキャラクターだろう。さらに、メディックやサポートで個々のスキルを伸ばしていけば、周りの支援を重視したキャラにもなれる。FPS初心者や、本作で色々なことをしたい人などにオススメ。

リリス セイレーン



得意武器 SMG 属性武器

スキルカテゴリー

コントローラー
フェーズブラストや近接攻撃に追加効果のめまいが付く。敵を翻弄したい人向け。

エレメンタル
属性攻撃の強化やフェーズウォーク中の追加ダメージなど、ちょっとSな人向け。

アサシン
クリティカルの強化や敵を倒した際の命中率アップなど。敵を確実に倒したい人向け。

高いサバイバル能力で最後まで生き残る

一見華奢な彼女だが、ピンチには人一倍強い。その理由はアクションスキルの「フェーズウォーク」にある。一定時間の透明化+高速移動でほとんどの敵を振り切って逃げられるので、ピンチからの脱出に最適だ。また、スキルの伸ばし方しだいではフェーズウォークと同時に放出される「フェーズブラスト」を強化したり、フェーズウォーク自体を攻撃にも転用したりできる。どのように育てても、ソロ・マルチともに活躍できる能力がつくので、自分の思いどおりに育てるのがいいかも。



特殊能力「フェーズウォーク」

▲透明化と高速移動で敵の目を欺ける。発動時に衝撃波「フェーズブラスト」が出る。

モルデカイ ハンター



特殊能力「ブラッドウィング」

▲ペットの猛獣「ブラッドウィング」を操り、敵へ攻撃させる。



得意武器 スナイパーライフル リボルバー

スキルカテゴリー

スナイパー
スナイパーライフルの威力や、射撃の精度を上げられる。ゴル○な人向け。

ローグ
ブラッドウィングで敵を倒すと回復やアイテムのドロップ率が上がる。獣使い向け。

ガンスリンガー
ピストル系武器の威力や近接攻撃を強化する。弱みを見せたくない人向け。

ソロ能力の低さはスキルで補え!

ソロ能力はお世辞にも高いといえず、シングルプレイはあまり向いていない。しかし、ローグ系のスキルを伸ばせばソロでも十分戦える能力がつく。もちろん、FPSの腕に自信がある人は、特徴であるスナイパーの能力を上げるのがいいだろう。長所と短所がはっきりしているぶん、マルチプレイではその援護能力が引き立つこと間違いなし!! 仲間のピンチをクールに救え!!

ブリック バーサーカー



得意武器 ロケットランチャー グレネード

スキルカテゴリー

ブロウラー
近接攻撃によるダメージアップや回復能力がつく。拳で語る人向け。

タンク
ライフ上限やシールド能力がアップする。ハガネのボディが欲しい人向け。

ブラスター
爆破ダメージの増加やバーサークの能力が上がる。キレやすい人向け。



特殊能力「バーサーク」

▲発動中は近接攻撃しかできなくなるがダメージへの耐性と、強力な自然治癒能力がつく。

細けぇことはいいんだよ! コブシですべてを解決!

見た目どおり獰猛を絵に描いたような彼の最大の特徴はやはりアクションスキルの「バーサーク」。RTが連射の利くジャブに、LTが強力なアッパーとなり、左右のコンボでどんな敵も圧倒することができる。さらに、近接攻撃しか使えなくなるぶん、強力なダメージ耐性や急激な自然治癒能力が備わり、最強にみえる。ほかの能力もロケットランチャーなどの爆発系ダメージの強化が多く、怒りも火薬も爆発させ上手だ。チマチマした攻撃よりドカンと一発で戦闘を終わらせたい人にピッタリ!

初回限定特典が判明! 冒険に便利なシートが付属!

P.154で紹介したように本作の世界はとにかく広い! またエリアとエリアが複雑に絡みあっているので、行きたいエリアはどこか、わからなくなることが多々ある。そんなときに便利なのが、初回生産限定で付属する「Welcome to Pandora リファレンスシート」だ。エリアのつながりがひと目でわかるうえに、エリア内の主要ポイントも記載されている。また、各キャラクターのスキルツリーおよび効果も載っており、プレイ中は手もとに置いておきたい。

Call of Duty: Modern Warfare 2

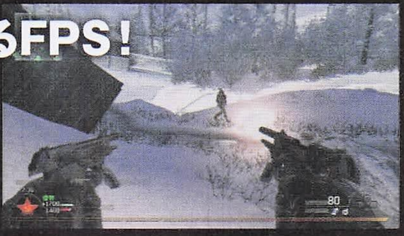


FPSの王道を突き進む『CALL OF DUTY』シリーズの最新作。発売から2カ月以上たつが、今から始めても決して遅くはない。全世界が認めたマルチプレイで、現代の銃撃戦を体感せよ！

Style Chart

ストーリー性	★★★
リアリティ度	★★★★★
成長要素	★★★
オンライン対戦	★★★★★
オンライン協力	★★★
カジュアル度	★★★
やられにくさ	★★
人口密度	★★★★★
上空からの危険度	★★★★★
空耳度	★★★★

世界で最も売れているFPS！



『CALL OF DUTY』(以下『COD』）シリーズの5作目。全世界で1400万本以上という驚異的な売り上げを見せた『COD4 Modern Warfare』の続編。発売からわずか10日間でこれまでのエンターテインメント業界の売り上げ記録を塗り替え、日米英の3カ国の2009年ゲーム販売ランキングでも1位を獲得。現時点（2月4日現在）の販売本数は、米国882万本、英国280万本、日本24万本。

本作の最大の魅力は、とことんハマってしまうマルチプレイといえる。操作やアクションはシンプルで、遊びやすいFPSでありながら美しいグラフィックと細部まで作り込まれたマップ、そして銃を撃っている感覚の気持ちよさが飽きを感じさせない。また、ランクが上がると新たな武器やPERKなどが解放されていき、カスタマイズの幅が広がって試行錯誤する楽しさも味わえる。本作が発売されるまでの約2年間、前作『COD4 MW』をオンラインで遊び続けていたプレイヤーも多く、彼らのほとんどは発売と同時に本作へ移行している。前作以上に完成度が高いとなれば、長期にわたって遊べる（対戦相手に困らない）FPSであることは明らかだろう。

また、マルチプレイばかりではなく、シングルプレイもキャンペーン（ストーリーモード）とスペシャルオプス（ミッションモード）があり充実している。ハリウッド映画を見ているかのようなストーリー展開と美麗なグラフィックは一度見てみる価値ありだ。

DATA
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
■PS3／Xbox 360／PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7）■発売中（PS3版、Xbox 360版：2009年12月10日発売／PC版：2009年12月23日発売）■PS3版、Xbox 360版：¥7,980（税込）／PC版：オープン価格
■STG（ファーストパーソン・シューティング）■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（対戦プレイ最大18人／協力プレイ最大2人）

初心者から抜け出すための知識と技術を身につけよう!!

マルチプレイのテクニック

MULTIPLAY TECHNIC

実践で役立つテクニック集

前号ではマルチプレイ初心者に向けての基本となる知識&テクニックを紹介したが、今回はそれを再確認したうえで、さらに上達するための中級者向けのテクニックをまとめて解説していく。

テクニック その1 立ち回り編

立ち回りの基本は、各武器の有効な間合いで射撃をすること。その距離以外で敵を発見したら、物陰に隠れて武器を切り替えたり、いったん逃げて迎撃態勢をとったりしたほうがいい。その際、敵に発見されていないなら、振り向かれる前に射撃して倒す、または見つからないように近づくといった行動も選択肢となる。敵の位置の主な索敵方法は「目視」と「音」。待機しやすい場所をあらかじめ知っておけば敵を発見しやすくなるほか、足音、銃声や爆発音、味方がやられた声なども周囲を把握する要素になる。画面左上のミニマップに映る発砲時の赤いマーカーも合わせて判断しよう。また、チーム戦で味方が敵を倒すと「目標ダウン」「目標無力化」などのアナウンスが聞こえるほか、味方が倒されるとその場所にドクロのマークが表示される。これらの基本を身につけながら、以下で解説する立ち回りのテクニックを実践にとり入れよう。

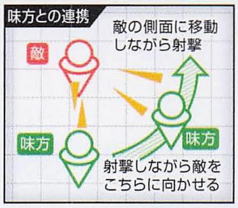
各武器の有効な間合い

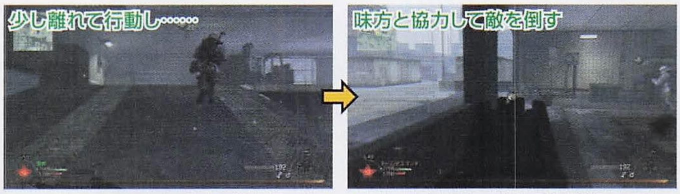
武器	有効な間合い	特徴
アサルトライフル	近・中距離	基本的に中距離で強い武器だが、弾のダメージの大きさと連射力で近距離も対応できる。また、撃ったときの反動が小さいため、遠距離の狙撃もこなせる。欠点はエイム中の移動が遅いことぐらいだ。
サブマシンガン	近距離	射程が短いので基本的に近距離用の武器。移動速度が速く、腰だめの照準も狭くて命中させやすいため、近距離で先手をとりやすい。中距離以上になるとダメージの低さで撃ち負けやすいのが欠点。
軽機関銃	近・中・遠距離	距離によってダメージが減少しないため、近距離から遠距離まで安定した戦力になり、装填数も多く長期戦に耐えうる。移動速度が遅いこと、射撃時の反動が大きく精密な射撃がしにくいことが欠点。
スナイパーライフル	中・遠距離	遠距離からの狙撃に特化した武器で、距離が離れているほど有利になる。ただし、エイムへの移行が遅く、腰だめの照準が広くて当てにくいので、やや近い間合いだと撃ち負けることが多い。
ライオットシールド	近距離	正面からの射撃を完全に防ぐことができる防御に特化した武器。敵を倒すことよりも味方の支援に向いている。攻撃手段が専用の近接攻撃しかないため、サブウエポンや装備を駆使する必要がある。
マシンピストル	近距離	基本的な性能はサブマシンガンと似ているが、こちらは射撃時の反動が小さく、装填数が全体的に少ないのが特徴。武器の切り替え時間も早く、近距離戦をフォローする武器として扱いやすい。
ショットガン	近距離	射程は短いが、1回の射撃で弾を6〜8発同時に撃ち出すため、至近距離なら敵を一撃で倒せる。エイムで撃つと弾がばらけやすいので腰だめで撃つ必要があり、武器の切り替え時間も全体的に遅い。
ハンドガン	近距離 ※1	武器の切り替えが全武器中最速。リロードが全体的に速く、弾のダメージもそれなりに高い。ただし、すべての武器がセミオートで、中距離以上の間合いだとエイムが狭くて敵を狙いにくい。
ランチャー	中・遠距離	着弾すると爆発するロケットランチャーを撃ち出す。放物線を描くものと直線的に飛んでいくものの2種類があり、エイムへの速度は全体的に遅め。また、StingerとJavelinは車両専用となる。

※1：.44 MagnumとDesert Eagleのみ中距離まで有効

味方と一緒に行動して連携で敵を倒す

チーム戦では、1人で行動するよりも味方と一緒に行動したほうが敵を倒しやすくなる。集団で行動する際の注意点は、味方それぞれが少し離れて行動すること。こうすることで1発の爆発物で複数の味方が倒されなくなり、敵の射撃の方向も分散させることができる。味方と連携をとりながら敵を射撃するときは、敵に狙われたほうは物陰に隠れながら射撃してできるだけ注意を引きつけ、狙われていないほうの味方が敵の側面や背後へうまく回り込んで援護射撃するのが基本となる。





▲自分が狙われたときは、味方に危険が及ばないように味方を認識できる範囲で離れよう。

▲敵が味方を射撃してきたら援護射撃。周囲にほかの敵がいないかも確認しておくこと。

移動を極めてスムーズに立ち回る

ダッシュとジャンプにはスタミナ（画面には表示されない）があり、スタミナがない状態だとそれぞれの行動に制限がかかる。ダッシュは、長く走るほどスタミナを消費し、スタミナが多いほど長時間ダッシュができる。スタミナが少なくなるとダッシュの途中で自動的に歩きになり、わずかな時間ダッシュができない状態となる。しばらくダッシュをしないでおくとスタミナが徐々に回復していき、その回復量に応じてダッシュで移動できる時間も長くなる仕組みだ。一方のジャンプは、1回ジャンプをするとスタミナがなくなり、続けてジャンプをすると跳び上がる高度が低くなる。ダッシュと同様で、しばらくジャンプしないでおくとスタミナが回復し、従来の高さまでジャンプできるようになる。普段は乗り越えられる段差が乗り越えられないときは、スタミナがない可能性が高いので、スタミナを回復させてから行うこと。これらのことを踏まえたうえで、ダッシュとジャンプに関する下のテクニックを覚えよう。

①高い場所から飛び降りるときは、塀や障害物に触れる



▲普段は着地時にダメージを受ける高さでも落下の途中で障害物に引っかかると……。

▲たとえ乗れない障害物でもその高さから飛び降りたことになり、ダメージを受けずにすむ。

②ジャンプ中にコマンドを入力して乗り越える



▲「Quarry」のマップで建物をつなぐ通路の窓は、銃で窓ガラスを割れば乗り越えが可能になる。足場はないがジャンプして窓に近づき、ジャンプボタンを押し続ければ乗り越えられる。

③ダッシュが止まる前に歩きに戻し、再びダッシュにつなげる



▲スタミナがなくなる前に射撃ボタンを1回だけ押すと弾を撃たずにダッシュを止められる。敵がいた場合、そのままボタンを押しっぱなしにするだけですぐに射撃に移れるのが利点だ。

④ジャンプ中、乗り越え中にダッシュの先行入力を行う



▲ダッシュはある程度ボタンの先行入力が利き、ジャンプで飛んでいる最中や乗り越えている動作中にダッシュを入力しておけば、着地時にスムーズにダッシュに移行できる。

戦況を想定して複数のクラスを用意しておく

クラスを用意するときの基準となるのは、戦場となるマップ、参戦しているルール、試合の状況の3つ。これらに対応できる武器やPERKを組み合わせてクラスを作成するのが基本だ。マップに合わせたクラスは、近・中・遠距離の武器をすべて用意しておくのがベストだが、近距離と遠距離は中距離用の武器で代用してもいい。ルールに合わせたクラスは、グレネードランチャーやRPGといった爆発物で攻撃できるクラスを作ると便利。試合の状況に合わせたクラスは、射撃重視のクラスのほか、航空支援に対応できるクラス、守りを崩しやすい爆発物を持ったクラスなどがある。サイレンサーと冷血を組み合わせた隠密行動ができるクラスも用意しておくと役に立つ。これらを踏まえてクラスを作成し、ラウンド開始前や試合中に戦況が有利になるクラスを選択しよう。なお、試合開始時（ラウンド開始時）は、弾や装備などを消費しなければしばらくクラスを変更できる。試合中にクラスを変更するときは、セムテックスやC4などの爆発物を使ったり、高所から飛び降りたりして自爆すると早い。ただし、連続キル数はリセットされるので、キルストリークの発動を狙っているときは控え、死亡したときのキルカメラ中に変更しておこう。

①敵を発見しやすい距離で武器を決める



▲高低差が激しく、マップもある程度広い。アタッチメントのグレネードランチャーやPERK1のマラソンなどが有効となる。

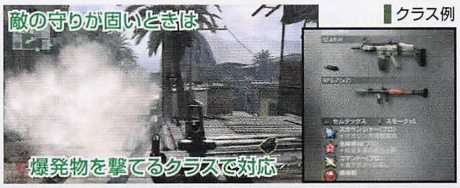


▲ほぼ平面でかなり広いマップ。草むらや戦車の裏に隠れている敵を発見しにくいので、サーマルスコープや心音センサーが有効。

②戦況に合わせて対応できるクラスにする



▲敵が航空支援を要請したら自爆し、Stingerを持ったクラスに変更する。判断が早ければ早いほど、被害を最小限に抑えられる。



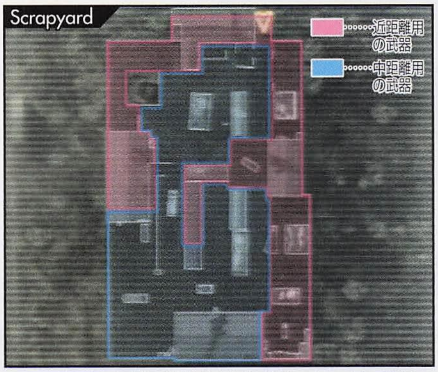
▲敵チームの大半が特定の場所で待ち構えている状況のときは、無理に射撃で応戦するよりも爆発物を使ったほうが崩しやすい。

武器を切り替えて戦いやすくする

メインウエポンとサブウエポンの切り替えは、敵と遭遇しやすい距離に合わせるのが基本。視界がよく広い場所なら中・遠距離用の武器、建物内や路地裏などの狭い場所に移動するときは近距離用の武器といったようにうまく使い分けよう。ランチャーは弾を撃つまでが遅いので、離れた位置で敵を発見したときだけ切り替えるのがオススメ。スナイパーライフルも普段はサブウエポンで立ち回り、遠距離だけ使用するのもありだ。


◀切り替えるまでの時間は武器によって異なる。軽機関銃やスナイパーライフルはやや遅めだ。

①移動する場所で武器を変える



▲マップの位置で使う武器を決めておけば、スムーズに立ち回れる。切り替えるときは周囲に敵がいないことを確認しよう。

②敵が隠れたら近距離用の武器で仕留める



◀敵がこちらを見て物陰に隠れたときは、近くで迎撃態勢をとることが多い。近距離用の武器に切り替えながら追いかけよう。



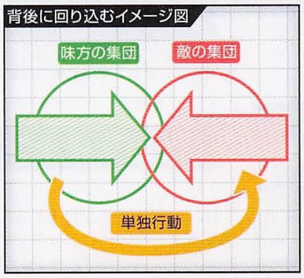
◀PERK3のコマンドーをつけたナイフやショットガンなどを使うのがオススメ。特殊グレネードを投げてから突入するのも有効だ。

敵の背後をとって有利な状況にする

敵の背後をとる目的は、一方的に射撃できる状況を作って安全に倒すこと。大きな足音を立てながら敵に近づいたり、敵がUAVを発動しているときに背後に回り込んだりしても敵に気づかれて迎撃されてしまう。PERK3のブロニンジャやPERK2の冷血をつける、しゃがみ歩きで足音を消して移動する、敵のUAVを破壊してから背後に回り込むなどしてうまく回り込もう。また、チーム戦では、背後をとる前に敵に発見されたり、敵を倒している場面を別の敵に見られたりして射撃されることがある。敵に見つからないルートで背後に回り込み、射撃するときは敵の集団の最後尾からあまり飛び出さずに1人ずつ仕留めよう。その際、味方の背後をとりにくる敵と鉢合わせすることもあるので、1対1で撃ち勝てるくらいの腕も必要だ。右で背後をとるポイントを解説しているので参考にしてほしい。

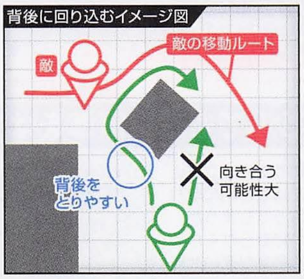

▲長い距離を移動するので、PERK1のマラソンをつけておくと立ち回りやすい。味方の動きを見ながら敵の動きを予測しよう。

①味方がいる場所から大きく迂回して敵の背後に回り込む



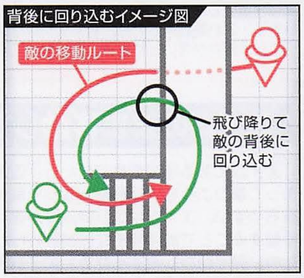
▲味方と敵が銃撃戦をしているときに単独で行動して側面や背後から射撃する。敵に見つからないように素早く回り込もう。

②離れた位置で敵を発見したら気づかれないように死角から近づく



▲敵がこちらに気づいていないときはすぐに死角に入って見つからないようにし、敵の移動を予測しながら追いかけよう。

③追いかけてくる敵がいたら地形を利用して背後をとる



▲追いかけてくる敵を確認したときは、敵の死角に入って折り返す。素早く一周してくれば、逆に追いかける立場にまわれる。

④足音を消して敵が待機している狙撃場所に向かう



◀周囲を見渡せてしばらくとどまっていられるような待機場所に向かえば、敵を発見できる可能性が高い。足音で気づかれないようにしゃがみ歩きで近づこう。PERK3のブロニンジャをつけていれば、歩いて近づいても気づかれにくい。しゃがみ歩きをしているときは移動が遅くなるので背後をとられないように、待機場所へ向かうときはこまめに周囲を確認しておくこと。

テクニック その2 射撃&ナイフ編

敵に撃ち負けないための基本的な射撃方法は右のとおり。重要なのは敵を発見した際、腰だめで素早く敵を画面中央にとらえることなので、オプションの感度を調整するなどして腰だめの操作感覚をしっかりと身につけよう。そして照準の微調整はエイムで行うのがオススメ。腰だめとエイムは照準の移動速度が異なるが、腰だめで敵をとらえることに慣れてくれば、自然とエイムの移動もできるようになる。以下で紹介するテクニックは、射撃の基本を完璧にしてから実践しよう。

射撃の基本

- 腰だめである程度照準を合わせ、射撃をしながらエイムに移行する
- 敵の弾を食らって銃身が上がっても弾が当たるように腰を狙う
- 遠距離では小刻みに連射して連射時の反動を抑える
- 敵が出現しそうな場所に照準を合わせながら移動する
- 先に敵に銃口を向けられていた場合は、いったん隠れて仕切り直す
- 定期的に背後を確認し、追ってくる敵に対して迎撃する用意をしておく

意表をつく動きで先手をとる

敵と銃撃戦になって撃ち勝てない場合は、「先に撃つ」「射撃を正確に当てる」といった立ち回りができていないことが多い。ある程度は銃の性能差も影響するが、立ち回りがしっかりできれば、たとえ武器が劣っても安定した結果を残せるようになる。

敵と撃ち合いになったときは、たった1～2発の弾の差で勝敗が決まることが多い。つまり、射撃中に1発でも敵の弾をかわすことができれば、撃ち勝てる可能性を高められるわけだ。ここで解説する3つのテクニックは、意表をついて敵の弾をかわし、自分が倒されるよりも先に敵を倒す（必要な弾数を当てる）というもの。それぞれ使える状況が違うので、ポイントを押さえて射撃方法のバリエーションを増やそう。

①敵と遭遇したときに伏せながら射撃をする



▲近距離で突然敵と遭遇したときに効果のある射撃方法。敵を発見した瞬間にすぐさま伏せながら射撃をすれば、敵の照準を一瞬ははずせることがある。伏せ状態だと左右の移動ができなくなるので、その点に注意して要所で使おう。

①待ち構えている敵の照準をジャンプでかわして射撃



▲物陰で待機している敵に有効な射撃方法。敵の待機位置にジャンプで飛び込みながら空中で射撃することで、先に撃たれることをある程度防げる。着地時に照準が大きくぶれるので、できるだけダメージが高い銃で行うのが理想だ。

③いったん隠れてすぐに飛び出し、射撃をやめた敵を撃つ

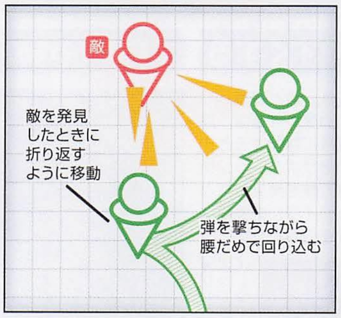


▲敵と遭遇したときに障害物に隠れると、敵は射撃をやめて少し移動したり、その場で様子を見たりする。これを利用して敵が射撃をやめた瞬間に飛び出せば、先手をとれることがある。ただし、近くに障害物がないと使えず、飛び出した瞬間に素早く照準を合わせるテクニックも必要になる。

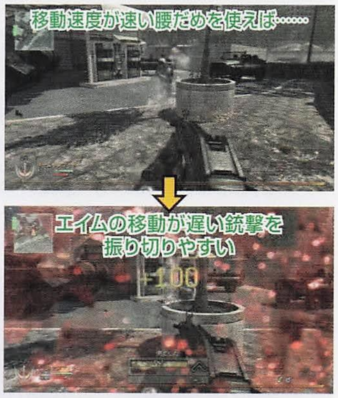
腰だめ撃ちを使いこなして射撃方法に幅を持たせる

腰だめ撃ちは、エイムと違って歩きと同じ移動速度を保てるうえ、照準の移動も速い。欠点はエイムの射撃と比べてかなり弾がばらけやすいということ。弾がばらける度合いは照準の広がりで判断でき、使用している武器やプレイヤーの状態によって変化する。腰だめ撃ちで弾がばらけにくいのはサブマシンガンやマシンピストル、逆に弾がばらけやすいのは軽機関銃やスナイパーライフル。ショットガンは腰だめ撃ちよりもエイムのほうが弾のばらつきが大きいという特殊な武器だ。また、腰だめの照準は、止まっているときが一番狭く、移動中は広がるという特徴がある。これらを把握して腰だめ撃ちを使いこなせば、敵と遭遇したときに撃ち勝てる可能性が高まる。

①腰だめで敵の周囲を回りながら射撃する



▲ナイフが届かないぐらいの近い間合いで、敵と向かい合って遭遇したときに有効なテクニック。移動速度が速く、腰だめの照準が狭い武器ほど効果は高く、PERK3の照準安定との相性もいい。



②エイムが間に合わないときは腰だめ撃ちに切り替える



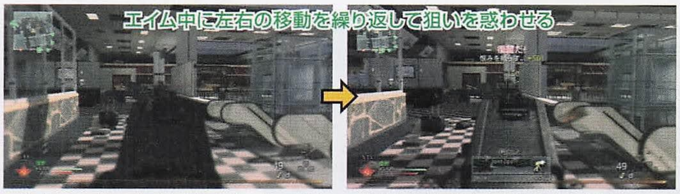
▲エイムで射撃をしているときに敵の動きが速くて照準が振り切られそうなときは、いったん腰だめ撃ちに変えて素早く敵の移動先に照準を合わせたのち、再びエイムにする射撃方法が有効だ。

エイムのまま移動して少しでも敵の照準をはずす

エイムにある程度慣れてきたら、近距離であれば立ち止まって撃つよりも少し移動しながら撃ったほうが敵に撃ち勝ちやすい。エイム中は移動速度が遅くなってしまうが、移動することで敵は照準を微調整しなければならなくなるため、弾をかわしやすくなる。エイム中の移動が遅い武器なら左右のどちらか一方に移動し続け、移動が速い武器なら左右を交互に行き来するように移動するといい。

エイム中の移動が速い武器

- サブマシンガン
- スナイパーライフル
- マシンピストル
- ショットガン
- ハンドガン



▲サブマシンガン、マシンピストル、ハンドガンは、左右をジグザグに移動しよう。それほど大きく移動しなくても、敵の視点から見るとかなり左右に大きく動いていて狙いにくい。

▲敵は左右に照準を合わせなければならないため、先に弾を当てるチャンスが生まれる。敵が動いていないなら、こちらは照準アシストが働いてほとんど照準を調整する必要がない。

行動をキャンセルして隙をなくす

ナイフやライオットシールドの近接攻撃は、一部の装備を利用することで隙を軽減できる。このテクニックができるのは、セムテックス、投げナイフ、戦術マーカー、クレイモア、C4の5つ。やり方は「近接攻撃を出す→装備（ボタンは押しっぱなしのまま）→武器切り替え」を素早く行うだけ。なお、特殊グレネードでも可能だが、特殊グレネードを投げるまで武器は切り替えられない。また、弾を消費したあとに行うリロードも隙を軽減できる。こちらは弾が装填された瞬間にダッシュや武器の切り替えを行うことで、リロードの最後の動作をキャンセルして別の行動に移れる。



▲近接攻撃を繰り出したあと、装備を構えると隙が少なくなる。ここからさらに武器を切り替えて装備を使う動作をキャンセルすれば、近接攻撃を空振りしてしまったときでも対応がしやすい。

テクニック その3 装備編

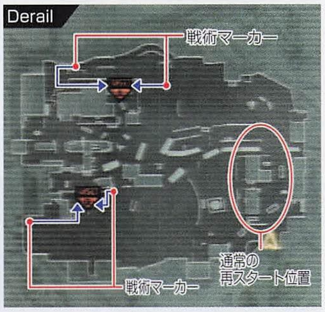
装備はルールによって有効なものが変わる。デスマッチのルールで動き回るならセムテックス、迎撃中心の立ち回りならクレイモアが扱いやすい。敵と味方の攻守がはっきり分かれているルールでは戦術マーカー、特定の位置を防衛するときはC4などが有効だ。ここでは装備のなかから3つをピックアップして使い方を解説していく。

戦術マーカー 次の復活位置を自由に決められる

戦術マーカーは、特定の位置を攻めたいとき、または守りたいときに遠くの位置で復活しないために使用する。戦術マーカーの位置で復活したら周囲を確認し、敵がいないなら再び同じ位置に設置しておくといい。もし見つかった場合は、設置する位置を変えよう。



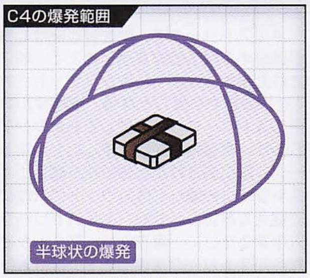
▲特定の位置から近く、敵の移動場所から見えない、もしくは進入されにくい位置に設置しよう。



▲広いマップほど有効な戦術マーカー。時間をかけて近づく必要がなくなり、特定の位置に素早く移動できる。攻め側のときは、敵が警戒する方向の背後に設置すると攻めやすくなる。

C4 爆発が広範囲におよぶ起爆型爆弾

装備ボタンを押すと、照準で合わせた方向にC4を放り投げて設置。もう一度装備ボタンを押すとスイッチを作動して爆発させる。スイッチを作動する前にスカベンジャーなどの効果で補充するとC4の設置が優先され、最大2個まで設置できる。それ以上設置すると先に設置したC4が自動的に爆発する仕組みだ（2個設置して起爆した場合は同時に爆発）。爆発の範囲はかなり広く、C4を中心に上部に半球状に爆発が広がる。C4を設置する際は、普段はほとんど確認しない天井に設置するのがオススメ。特に敵が待機場所に選びそうな場所が効果的だ。





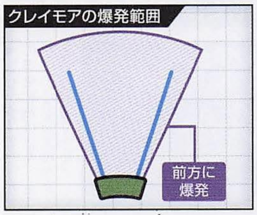
▲ドミネーションでは、味方の旗を敵が確保し始めると「○○をとられるぞ！」というアナウンスが流れる。旗の近くに設置しておけばアナウンスが起爆のタイミングになるので、普段は扱いにくいC4を有効に活用できる。

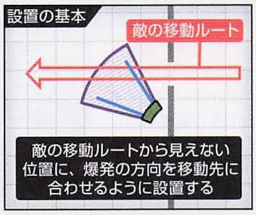


▲爆発の範囲の広さを利用して、建物内に敵が逃げ込んだり、狭い場所で待機したりしているときに出入り口や窓から投げ入れて、すぐに起爆するという使い方もできる。あまり遠くには投げられないので、間合いをつかんでおこう。

クレイモア センサーに触れると前方に爆発

クレイモアは、前方に2本伸びているセンサーに敵が触れると爆発する。センサーは爆発範囲の目安にもなっており、クレイモアの前方へ扇状に爆発が広がる。また、スカベンジャーなどの効果で補充したときは、C4と同じく2個まで同時に設置できる。なお、設置するときは、爆発範囲を敵の移動ルートの先に向けておこう。







◀建物内に入ってくる敵に対して、出入り口のそばの外から見えない位置にやや内側に向けて設置する。



◀敵が通りやすい道のそばの草むらにクレイモアを隠すように設置する。センサーの向きはどちらでも可。



◀階段を上る敵に対して、階段を降りる方向に設置する。下から上がってくるときはかなり確認しにくい。



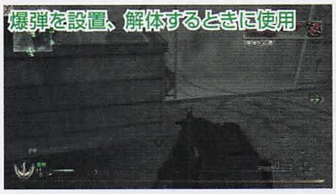
◀乗り越えをする場所から少し離れた場所に設置しておけば、敵が乗り越えた直後にちょうど爆発する。

テクニック その4 特殊グレネード

特殊グレネードは、基本的に待ち構えている敵に対して使っていく。普段はフラッシュグレネードかスタングレネードが扱いやすい。スモークグレネードは攻守が分かれているルールで攻め側のとき、または敵が建物内に立てこもっているときに有効。なお、スタングレネードとフラッシュグレネードは効果範囲が異なるだけでなく、フラッシュグレネードは遠くへ投げると地面に着弾する前に空中で爆発してしまう。

スモークグレネード 煙幕を張って視界をさえぎる

スモークグレネードの煙幕の効果は、フラッシュグレネードと違って離れた位置にいる敵にも効果があるのがポイント。つまり、煙幕のなか、もしくは煙幕を挟んで行動すれば敵に正確に狙われることはないわけだ（サーマルスコープを装着していた場合は除く）。基本的に煙幕を張ってしまえば、敵が待ち構えていてもお互いに位置を認識できないので、煙幕から出た瞬間に敵を発見して射撃戦に持ち込もう。ただし、爆発物を投げ込まれる可能性があるので、煙幕のなかには長くとどまらないこと。



▲設置物のそばで煙幕を張れば、敵の射撃をある程度制限することができ時間を稼げる。



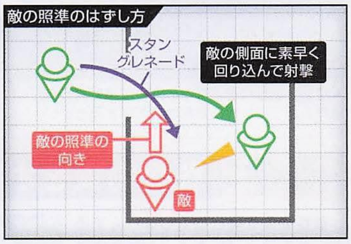
▲建物内に投げ込んだあとは、煙幕が立ちのぼるまでしばらく待ってから突入しよう。

スタングレネード 爆発に当たった敵の動きが遅くなる

スタングレネードを投げる際は、効果範囲の狭さに注意したい。少し離れた位置で爆発させてもほとんど効果はないので、爆発部分を敵に直接当てるぐらいの正確さが必要だ。また、動きが遅くなっても射撃やナイフは可能なので、敵のナイフが届かない間合いで、なおかつ敵の真正面から離れるように回り込んでから仕留めること。



▲▶外から建物内に投げ込んだら、敵の照準を振り切るために腰だめ撃ちで一気に奥まで移動。倒し切れないときはエイムに移行しよう。





▲離れた位置にいる敵の背後をとったら、すぐにスタングレネードを投げて足止めする。
▲足止めしている間に近づいて倒す。サブマシンガンやライオットシールドで有効な使い方だ。

テクニック その5 キルストリーク編

キルストリークは、敵を倒し続けて特定の連続キル数を達成すると使える。敵に倒された場合は連続キル数がリセットされ、1キルからやり直しとなる。連続キル数はキルストリークで敵を倒してもカウントされるが、救援物資から入手したキルストリーク、敵に倒されたときに持ち越したキルストリークに関してはカウントされないので覚えておこう。なお、キルストリークは入手するたびに上書きされ、ストックされたキルストリークを使うと1つ前に入手したものが使える。ストックすれば連続で使うことができるが、上空に航空支援のキルストリークが複数要請されている状況だと、それらが消えるまでは使用できない。

敵のキルストリークへの対策としては、航空支援（UAV、カウンターUAV、ハリアー攻撃、攻撃ヘリなど）はランチャーのStingerで破壊するのが基本。UAVとカウンターUAVは耐久値が低いので、銃を撃って破壊してもいい。自動機銃は背後に回り込んでナイフで攻撃して破壊しよう。なお、PERK2の冷血をつけていれば、自動機銃や一部の航空支援から攻撃されなくなる。

UAVは同時に複数要請できる

UAVが使われている状態で、さらにUAVを使用すると、ミニマップのレーダーの更新間隔が短くなり、より明確に敵の位置を察知できるようになる（最大2機まで有効）。基本的にストックがあるなら同時には要請せず、UAVの効果時間が切れたあとに再び使用するのがオススメ。長い時間敵の位置を察知できて戦況が有利になる。ただし、爆弾を設置したときや司令部を奪取して守るときなどは、複数同時に要請して守りやすくしたい。

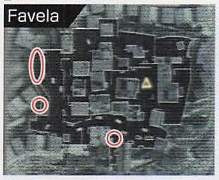


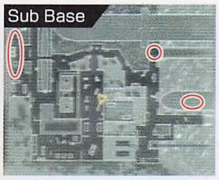
▲素早く移動する敵でも動きが手にとるようにわかる。迎撃しやすい位置で待ち構えよう。

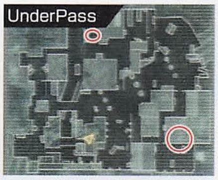
救援物資は安全な場所に落とす

救援物資、自動機銃、緊急空中投下の3つは、指定スモークで投下位置を指定してから物資を入手するまで、しばらく同じ場所にとどまる必要がある。物資を奪われることは戦況にも影響してくるので、マップごとに安全に入手できる場所を把握しておくこと。マップの外周にはプレイヤーがあまり通らず、そこに到達するのに時間がかかるという理由でほとんど戦場にならない場所がある。また、UAVで敵の位置がある程度わかっているときは、敵から離れた場所に移動して指定スモークを投げてもいい。チーム戦であれば、ラウンド開始直後をはじめ、複数の味方が復活した場所、複数の敵を一度に倒した直後などが比較的安全に物資を入手できるチャンスとなる。

安全な場所の例









▲敵から狙われそうなときは、救援物資の裏に隠れるようにして伏せながら入手するといい。



▲救援物資が高い場所に落ちた場合、ジャンプしてボタンを押せば入手できることがある。

救援物資をオトリにして敵を倒す

救援物資を落としてしばらくすると、ミニマップにアイコンが表示されるため敵が奪いにくる可能性が高い。そこで進入ルートがある程度限定できる場所に救援物資を落とし、物陰に隠れて進入ルートを見張っておこう。自分以外のプレイヤーが救援物資を入手するときは時間がかかるので、敵が寄ってきて入手し始めたタイミングで射撃するといい。また、設置した自動機銃の前に救援物資を落としておくのも効果的だ。



▲救援物資に密着するのを見てからでもすぐに照準を合わせて射撃すれば、物資を奪われずに敵を倒せる。

自動機銃は壊されにくい場所に置く

自動機銃は設置する場所によって敵を倒せる数が大きく変わる。設置する場所の目安は、敵味方の移動が激しく、なおかつ壊されにくい場所。自動機銃の背後に回り込みにくい場所、自動機銃がある位置まで到達しにくい場所のどちらかに設置するのが基本となる。具体的な設置場所は下の例を参照しよう。そのほか、自動機銃を自分や味方が守るという手もある。その場合、敵が移動しやすい場所に設置し、自動機銃に近づく敵を優先的に倒せばいい。特に特定の場所を防衛するときに有効な戦術だ。

自動機銃の背後に回り込みにくい場所







自動機銃の場所に到達しにくい場所







キルストリークで敵の航空支援を破壊する

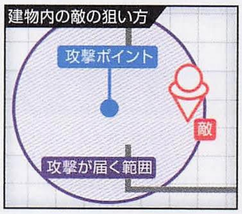
プレデターミサイル、ハリアー攻撃、EMPの3つは、敵が航空支援を要請したときに使うといい。プレデターミサイルはどの航空支援でも1発で破壊でき、ハリアー攻撃はミサイルで自動的に攻撃してくれる。EMPに関しては使った瞬間に敵のすべての航空支援を撃墜できる。



◀プレデターミサイルの爆発範囲は広く、近くにいる航空支援をまとめて破壊できる。

敵の状況を見て狙う位置を変える

ヘリガンナーとAC-130を要請したときは、効率よく敵を倒すために状況を見ながら攻撃していく。赤い枠で表示された敵が白く映っているときは、屋外もしくは屋根のない建物内にいるので照準を合わせて撃てばいい。白く映っていない敵は屋内や障害物で遮断された場所にいるので、近くの出入り口や窓を狙って爆発部分を当てよう。





◀攻撃は爆発をともなうため、屋根のない建物や窓の位置を把握しておけば倒しやすい。

キルストリークの連鎖でキル数を稼ぐ

連続25キルが必要な戦術爆撃を発動するポイントは、キルストリークの連鎖で安全にキル数を稼ぐこと。オススメは、「ハリアー攻撃or攻撃ヘリ（7キル）→ヘリガンナーorAC-130（11キル）→戦術爆撃（25キル）」という設定だ。最初の連続7キルが難しいものの、うまくハマると一気に連続25キルまでもっていきやすい。最初のハリアー攻撃を要請できればあとは敵の動き次第なので、物陰に隠れて撃墜されないことを祈ろう。



▲航空支援を要請したら完全に任せてしまうのが安全。隠れる場所を探そう。

テクニック その6 クラス作成編

クラス作成をする際は、実践したい立ち回りを考慮して一貫性のある組み合わせにすること。例えば、キルストリークが怖いからといって冷血をつけただけでは、有効なクラスとはいえない。ストッピングパワーをつけた敵に撃ち負けることが多くなるため、UAVを使われてもレーダーに映らないという効果を利用して敵の背後に回り込めるようなクラスにするのが理想的だ。ここで紹介している有効な組み合わせの例を参考にクラスを作成してみよう。



◀ルール次第で有効なPERKも変わる。復活できないサーチ&デストロイでは、状況報告も1つの選択肢となる。

エイムに移行する遅さを早業でフォロー

リロードの時間とエイムに移行する速度を上げる早業（プロ）はスナイパーライフルと相性がいい。照準安定（プロ）の息止め延長もつけると敵を狙いやすい。



【メインウエポン】スナイパーライフル
＋
【PERK1】早業

爆発を引き起こす武器を強化するPERK

危険察知をつけると、グレネードランチャーやランチャーを撃ったときに一撃で倒せる爆発の範囲が少し広がる。ほかにもクレイモアのダメージも上昇する。



【サブウエポン】RPG-7
＋
【PERK2】危険察知

一瞬の攻撃チャンスを逃さないための装備

銃弾を防いでいるとなかなか攻撃に移れないが、投げナイフなら武器を切り替えるよりも早く敵を攻撃できる。銃撃が止まった一瞬の隙をついて投げれば一撃。



【メインウエポン】ライオットシールド
＋
【装備】投げナイフ

弾数の少なさをスカベンジャーで補う

弾数が1〜2発しかない武器は、スカベンジャーとの相性が抜群。サブウエポンを使わないならワンマンアーミーにして武器を切り替えれば弾を補充できる。



【アタッチメント】グレネードランチャー
＋
【PERK1】スカベンジャー

弾のダメージを上げて撃ち勝ちやすくする

ほとんどの銃が普段よりも1発少ない弾数で敵を倒せるようになる（P.164を参照）。この1発の差が勝敗を分けることもあるのでつけておいて損はない。



ほとんどの銃
＋
【PERK2】ストッピングパワー

移動速度の遅さをライトウェイトで補う

正面からの銃撃には強いが、側面へ回り込まれやすく、離れた位置で敵の背後をとっても追いつきにくい。ライトウェイトをつければ弱点をフォローできる。



【メインウエポン】ライオットシールド
＋
【PERK2】ライトウェイト

ミニマップに映らないように隠密行動

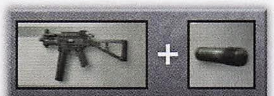
サイレンサーと冷血をつけると、銃を撃ったり、敵にUAVを使用されたりしてもミニマップに映らない。かなり発見されにくくなるので隠密行動がしやすい。



【アタッチメント】サイレンサー
＋
【PERK2】冷血

リスクがほとんどないお得な組み合わせ

サブマシンガンにサイレンサーを装着しても弾のダメージが減少しない（有効な距離は短くなる）。普段どおりの感覚で扱えるうえ、敵に発見されにくくなる。



【メインウエポン】サブマシンガン
＋
【アタッチメント】サイレンサー

ショットガンと相性のいいアタッチメント

ショットガンは腰だめ撃ちが基本となるので、デュアルにしておくと立ち回りやすい。最初の銃撃をはずしてももう1発撃てるので、一撃で倒しやすくなる。



【サブウエポン】ショットガン
＋
【アタッチメント】デュアル

デュアルの欠点を照準安定でフォローする

デュアルにすると腰だめ撃ちしかできなくなり、照準も広がって弾がばらけやすくなる。照準安定をつければ、狙った位置に射撃しやすくなるので強力。



【アタッチメント】デュアル
＋
【PERK3】照準安定

軽機関銃の長所を伸ばすFMJ

装填数が多く、弾が貫通しやすい軽機関銃は、薄い壁に隠れている敵を狙いやすい。FMJを装着することで弾の貫通力が増加し、弾の消費を抑えられる。



【メインウエポン】軽機関銃
＋
【アタッチメント】FMJ

一撃で倒せる間合いを広げる効果がある

照準安定をつけて腰だめの照準を狭くすると、通常より離れた位置でもまとめて弾が当たりやすくなる。ショットガンが主力ならほぼ必須の組み合わせ。



【サブウエポン】ショットガン
＋
【PERK3】照準安定

敵の視界をさえぎって一方的に射撃する

サーマルスコープを装着しておけばスモーク越しでも敵を確認できる。これで特定の位置を攻撃、もしくは防衛するときに活躍する組み合わせといえる。



【アタッチメント】サーマルスコープ
＋
【特殊グレネード】スモーク

センサーに反応した場所に弾を撃ち尽くす

隠れている敵を貫通で倒しやすいことと、遠距離にいる敵に対して弾幕を張れるのは軽機関銃の利点。心音センサーを装着して先に敵を発見できると便利。



【メインウエポン】軽機関銃
＋
【アタッチメント】心音センサー

ラストスタンド時の射撃を強化する

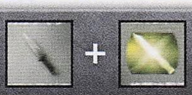
すべてのハンドガンとマシンピストルのM93 Rafficaは、ラストスタンド時にも使用できる。アタッチメントにデュアルを装着しておくとさらに強化できる。



【サブウエポン】ハンドガン
＋
【PERK3】ラストスタンド

ナイフの有効範囲を広げて扱いやすくする

タクティカルナイフを使用する場合は、コマンドーをつけてリーチを長くすると強力。移動速度が速いメインウエポンを選ぶと、さらに立ち回りやすくなる。



【アタッチメント】タクティカルナイフ
＋
【PERK3】コマンドー

一撃で倒せる武器で近〜遠距離まで対応

近距離から遠距離まで対応できる強力な組み合わせ。どちらも照準の正確さが問われる武器のため扱いは難しいが、使いこなすとどちらも敵を一撃で倒せる。



【メインウエポン】スナイパーライフル
＋
【サブウエポン】ショットガン

キルストリーク対策に特化した組み合わせ

Stingerは航空支援を撃墜させやすい。冷血をつければ、航空支援の攻撃の対象になりにくく、安全に撃ち落とせる。必ず作っておきたいクラスの1つ。



【サブウエポン】Stinger
＋
【PERK2】冷血

足音を小さくして敵の背後に回り込む

敵の背後から接近する際に足音で察知されにくくするための組み合わせ。ダッシュで移動しながら敵を探すアサルトライフルやサブマシンガンと相性がいい。



【PERK1】マラソン
＋
【PERK3】ニンジャ

使用している銃によってさまざまな性能の違いが見られる

銃の性能を徹底検証

INSPECTION

メインで使う銃の性能を知る

各武器には性能が細かく設定されているが、体感だけではすべてを把握し切れないこともある。ここでは銃の基本性能である「弾のダメージ」「武器の切りかえ時間」「移動速度」を検証していく。

敵を倒すまでの弾数は銃によって違う

右の表は「敵を倒せるまでの弾数」を検証してまとめたもので、弾を当てた部位によってダメージが変わるスナイパーライフル、一度に複数の弾を撃ち出すショットガン、爆発を引き起こすランチャーなどは特殊なため除外している。表を見てもわかるように銃や距離で弾数が異なるほか、PERK2のストッピングパワーをつけたり、アタッチメントのサイレンサーを装着したりすることでも差がでる。



▲サイレンサーの装着による適正距離の減退は銃によって異なる。アサルトライフルや軽機関銃はかなり短くなるが、サブマシンガン（MP5Kは除く）はそれほど影響を受けない。

結論 ストッピングパワーの威力は絶大！

PERK2のストッピングパワーをつけると、ほとんどの銃で敵を倒すまでの弾数が1発少なくなる。同時に撃ち合ったときに撃ち勝つ可能性が高くなるため、ストッピングパワーをつけるかどうかがクラス作成の大きなポイントといえる。FAL、UMP45、.44 Magnumの3つは、ストッピングパワーをつけても大きな差はでないが、そのぶんPERK2を比較的自由に選択できるというメリットがある。また、アサルトライフルは、サイレンサーを装着すると適正距離が短くなってしまうので、装着するのであれば立ち回りでカバーできるクラスを作成しておきたい。

敵を倒せるまでの弾数（ヘッドショットを除く）

武器		サイレンサー	ストッピングパワーなし 近距離	ストッピングパワーなし 中距離	ストッピングパワーなし 遠距離	ストッピングパワーあり 近距離	ストッピングパワーあり 中距離	ストッピングパワーあり 遠距離
アサルトライフル	M4A1、ACR、F2000	なし	4発		5発	3発		4発
		あり	4発	5発		3発	4発	
	FAMAS	なし	3発		4発	2発		3発
		あり	3発	4発		2発	3発	
	SCAR-H、TAR-21、M16A4、AK-47	なし	3発		4発	2発		3発
		あり	3発	4発		2発	3発	
	FAL	なし	2発	3発		2発	3発	
		あり	2発	3発		2発	3発	
サブマシンガン	MP5K	なし	3発	5発		2発	4発	
		あり	3発	5発		2発	4発	
	UMP45	なし	3発			2発	3発	
		あり	3発			2発	3発	
	Vector、P90、Mini-Uzi	なし	4発	5発		3発	4発	
		あり	4発	5発		3発	4発	
軽機関銃	L86LSW、RPD、AUG HBAR	なし	3発			2発		
		あり	4発			3発		
	MG4、M240	なし	4発			3発		
		あり	5発			4発		
マシンピストル	PP2000	なし	3発	5発		2発	4発	
		あり	3発	5発		2発	4発	
	G18、TMP	なし	4発	5発		3発	4発	
		あり	4発	5発		3発	4発	
	M93 Raffica	なし	3発	4発		2発	3発	
		あり	3発	4発		2発	3発	
ハンドガン	USP.45、M9	なし	3発	4発		2発	3発	
		あり	3発	4発		2発	3発	
	.44 Magnum	―	2発	3発		2発	3発	
	Desert Eagle	―	2発	3発	4発	2発	3発	

※：軽機関銃は、距離によって弾のダメージが減少しない

武器を切り替える時間は銃で決まる

武器を切り替えるときの時間は武器ごとに異なり、メインウエポンとサブウエポンの組み合わせで時間が決まる。大きく影響するのは次に構える武器で、先に構えていた武器のしまう時間がわずかに上乗せされる仕組みだ。なお、武器をしまう時間は構える時間に比例する傾向がある。右の表は武器をしまい始めてから各武器を構える（射撃ができるようになる）までの時間を計測したもの。なお、メインウエポンの時間はサブウエポンにUSP.45を装備、サブウエポンの時間はメインウエポンにM4A1を装備して測定している。



▲武器を切り替えたときに最初だけ特殊な動作をする武器もある。開始直後に1回だけ武器を切り替えておこう。

結論 サブマシンガンとハンドガンは切り替えが早い

実戦では0.1秒の差でも1発ぶんの弾を早く撃てるかどうかにかかわるので、武器の切り替えの時間は早いに越したことはない。リロードの回数が多い装填数の少ない銃を扱うときは切り替えの時間を意識してクラス作成しておきたい。例えばサブマシンガン（装填数の多いP90は除く）で近距離戦を行う場合、弾切れになるたびにリロードすると、その隙を敵に狙われてしまう。しかし、サブウエポンにハンドガンやマシンピストルのG18、M93 Rafficaあたりを装備しておけば、武器を切り替えるだけで戦い続けられる。

武器を持ち替えるときにかかる時間

武器		持ち替え時間
アサルトライフル	M4A1	約1.2秒
	FAMAS	約1.3秒
	SCAR-H	約1.4秒
	TAR-21	約1.3秒
	FAL	約1.4秒
	M16A4	約1.2秒
	ACR	約1.2秒
	F2000	約1.3秒
	AK-47	約1.4秒
サブマシンガン	MP5K	約1.3秒
	UMP45	約1.2秒
	Vector	約1.2秒
	P90	約1.2秒
	Mini-Uzi	約1.3秒
軽機関銃	L86LSW	約1.5秒
	RPD	約1.7秒
	MG4	約1.7秒
	AUGHBAR	約1.3秒
	M240	約1.7秒
スナイパーライフル	Intervention	約1.5秒
	Barrett.50cal	約1.5秒
	WA2000	約1.7秒
	M21 EBR	約1.4秒
ライオットシールド		約1.2秒

武器		持ち替え時間
マシンピストル	PP2000	約1.3秒
	G18	約1.0秒
	M93 Raffica	約0.8秒
	TMP	約1.3秒
ショットガン	SPAS-12	約1.6秒
	AA-12	約1.5秒
	Striker	約1.8秒
	Ranger	約1.1秒
	M1014	約1.5秒
	Model1887	約1.3秒
ハンドガン	USP.45	約0.5秒
	.44 Magnum	約0.5秒
	M9	約0.5秒
	Desert Eagle	約0.5秒
ランチャー	AT4-HS	約1.1秒
	Thumpur	約1.3秒
	Stinger	約1.5秒
	Javelin	約1.9秒
	RPG-7	約1.2秒

▶最速はハンドガン。サブマシンガンやマシンピストルは全体的に早めで、軽機関銃、スナイパーライフル、ショットガンは遅いものが多い。



移動速度はメインウエポンで決まる

移動速度はメインウエポンのカテゴリで決まり、PERK2のライトウェイトをつけると一律の倍率で移動速度が上がる。最も移動速度が速いのは、サブマシンガンとスナイパーライフルで、逆に一番遅いのはライオットシールド。サブウエポンを主力にする場合は、移動速度が速いサブマシンガンかスナイパーライフルのどちらかを装備しておくといい。

結論 移動速度が速い銃ほど ライトウェイの効果が大きい

ライトウェイトは、移動速度が速い武器ほど効果が大きく、遅いほど効果が小さい。しかし、移動速度は速いほうが立ち回りで有利になるため、基本的にどの武器につけても有効だ。

メインウエポンによる歩きとダッシュの移動速度



■…歩き　■…ダッシュ　※：ゲージが長いほど移動速度が速い

チームバトルで有効なキルストリーク

チームバトルでは、味方全員に効果があり、発動条件も簡単なUAVが非常に有効。これを長時間発動していたほうのチームが勝つといってもいいくらいだ。敵のUAVを無効化できるカウンターUAVも同時に設定しておくとさらに有効度が上がる。チームバトルに参戦するときは、このどちらかのキルストリークを設定して味方チームに貢献しよう。なお、カウンターUAVは、すぐに使用せずにストックしておき、敵がUAVを使った直後に使うといい。

まさに「今が旬」。今年発売されたばかりのFPS・TPSをチェック!!

OPERATION FLASHPOINT : DRAGON RISING

発売中（1月14日）　¥7,140（税込）

PS3 / Xbox360　●STG（ミリタリーアクション）　●コードマスターズ
●プレイ人数:1人用／オンライン対応（協力プレイ最大4人／対戦プレイ最大8人）

油断大敵!　本物の戦場はここにある!!

圧倒的な戦場のリアル感で、ミリタリー系FPSファンより高い評価を受けている『OPERATION FLASHPOINT』シリーズの最新作。戦場となる「スキラ島」こそ架空の舞台ではあるものの、現実に基づいた作戦行動に、人間的な行動をとる高度なAI、実在する戦闘車両の投入など、かつてないほどのリアルな現代戦が描かれている。

「攻略パターン」が通用しないリアルな戦闘




◀▲パターンに当てはまらない行動をとる敵AI。特に最大4人の協力プレイでは、まるで本当の人間を相手に戦っているかのような錯覚を起こしそうになる。

MASSIVE ACTION GAME（MAG）

発売中（1月28日）　¥4,980（税込）

PS3　●STG（FPS）　●SCE
●プレイ人数:オンライン専用（対戦プレイ最大256人）

空前絶後の大規模作戦に参戦しよう!

最大256人という、かつてないほどの大規模な対戦を実現したミリタリー系FPS。2025年という近未来の世界がゲームの舞台となっており、現代の少し先を想定した作戦行動がとれる。隊長となっての分隊の指揮や、破壊された施設の修理など、戦場における直接戦闘以外の役割を担うことも可能で、大人数のメリットを存分に生かした戦略性の高いゲームバランスが魅力だ。



圧巻の256人対戦!!




◀▲256人という人数規模に合わせて、戦場となるフィールドマップもかなり広大。戦場で活躍してレベルを上げ、司令官役を務められるようになれば、256人で戦うという規模の大きさがより実感できるはずだ。

SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable

発売中（2月11日）　UMD版:¥4,980（税込）／DL版:¥3,800（税込）

PSP　●STG（スクワッド・コンバット）　●SCE
●プレイ人数:1人用／アドホックモード、インフラストラクチャモード対応（協力プレイ最大4人／対戦プレイ最大16人）

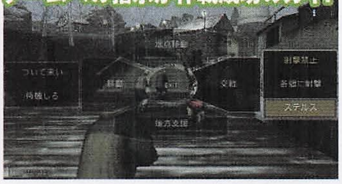
一蓮托生の過酷な特殊任務を遂行せよ!!

『SOCOM』シリーズの醍醐味といえば、やはり特殊部隊であるチームを指揮しての作戦行動に尽きるだろう。目標を達成するには、敵を撃ち倒すことではなく、敵に気づかれずに作戦を進めることが重要となる。また、戦闘をせざるを得ない状況でも、チームリーダーとして味方と息を合わせ、戦闘での被害を最小限に抑えよう。



▲本作にはロックオンアシストが搭載されており、TPS操作が苦手という人でも楽しめる。

チームへの指示が作戦成功のカギ!



▲移動、攻撃、突入など、隊員たちの命を預かるチームリーダーとしての資質が問われる。

EAT LEAD（イートレッド） マット・ハザードの逆襲

発売中（2月18日）　¥7,140（税込）

PS3 / Xbox360　●ACT（コメディ・サードパーション・シューティング）
●発売元:ディースリー・パブリッシャー／開発元:Vicius Cycle Software
●プレイ人数:1人用

全ゲーマー抱腹絶倒!　ネタ満載のワルノリTPS

ゲームの設定からシステム、ロード画面に至るまで、笑えるゲームネタが盛り込まれたコメディTPS。ローカライズに際し、主人公に人気声優の小山力也氏を起用し、日本語の会話のアレンジに作家の冲方丁氏を迎えている点なども見どころ。




怒涛のパロディラッシュで腹筋死亡!!

◀▲「これってどこかで見たような……」と思ってしまうキャラやシチュエーションが次から次へと登場！　思わずニヤリとなる演出から、吹き出しそうになるギリギリパロディまで、ネタに尽きることがない。

芋砂匍匐座談会

注意警報発令!
2010年は日本にもシューターの波が来る!!

Masa：と、思っているんですが、どうでしょう？
Rusty：これまた唐突だな（笑）。
megane：まあでも、ここ数年で、国内のコンシューマ機でもシューターが盛り上がってきたというのは事実ですよ。僕の周りでも、Xbox 360やPS3からFPS・TPSを始めたという人が結構いますし。
Rusty：かくいう俺も、PS3で『CoD4』にハマって、それ以降FPS漬けになったクチだからな。
Masa：昨年末の『MW2』発売で、さらに加速したって感がありますよね。こういったビッグタイトルが定期的に出続ければ、日本でも主流ジャンルになりうるんじゃないかと思うんですよ。というか、なってください。
megane：発売直近の海外シューターは、今回の特集記事でざっと紹介していますが、来期のビッグタイトルというと、やはり『Halo: Reach』ですかね。
Rusty：それはでかいね。国内販売も決定しているし、電撃ゲームス的にも注目のタイトルの1つだな。
Masa：海外では、そろそろ来期タイトルの発売時期が出始める頃合いなんで、3～4月にかけてローカライズの話なんかも聞こえてくるんじゃないかと。個人的には『Dead Space 2』が気になってるんですけど、これの日本版は無理なんですかね？　今回も。
megane：僕は『Mass Effect 2』のローカライズに期待ですかね。RPS（ロールプレイングシューター）って、海外では主流になりつつあるんですけど、日本でも純粋なFPSやTPSに比べ、受け入れられやすいスタイルなのではないかと思います。
Rusty：俺は『Medal of Honor』の新作ってのがちょっと気になるな。昔、PS2の『メダル・オブ・オナー』シリーズの記事を担当していたことがあるんだが、結構好みのタイプだった覚えがある。
megane：あのシリーズは、PS2でも結構売れてましたよね。ミリタリー系は、よく「ドンパチ」とか言われて敬遠されたりもしていますけど、実は意外と受け入れられやすいほうなのかもしれませんね。
Masa：ところで、日本でFPSやTPSがなかなか流行らない理由ってなんだと思います？
Rusty：感性の違いだのよく言われるけど、結局FPSを作る国内メーカーが少ないからじゃないか？
megane：やっぱりそこですかね。僕もFPSは大好きですけど、別に「アメリカ大好き！」ってわけじゃないですし（笑）。ただ、その状況もだんだんと変わりつつあるんじゃないですかね。『QUANTUM THEORY』とか、かなりガチなTPSという感じがします。
Masa：少しずつでもよい流れが来てくれるといいんですけどね。国内メーカーが出すというのなら、それだけでプレイしてみたいと思いますし。ということで、願いも込めて、今年は日本でFPS・TPSが流行する！

『QUANTUM THEORY』



P.225で紹介

◀国産なら「キャラの外見が日本人の好みに……」といった、食わず嫌い定番の言い訳も通用しない！

そして今日もスナイプ

~勇猛果敢な漢たちの熱烈ドラマ~

下剋上列伝

HALO 3 ODST

激高する戦場に2名のヘタレ兵士が挑む筋書きのないドラマ。最終回となる今回、過去の敗北を糧に一矢報いることができるのだろうか？

Halo 3: ODST
- ●マイクロソフト ●Xbox 360
- ●発売中(9月24日発売)
- ●STG ●¥7,140
- ●プレイ人数:1～16人／オンライン対応

最終回

五郎の浅知恵は通用するのか？ 地獄（ヘルズ）の旗取り合戦（キャプチャー・ザ・フラッグ）の巻

坊や　五郎

2人が今回挑むのは、ゲームルールの1つ「キャプチャー・ザ・フラッグ」、通称CTF。ルールを簡単に言えば、自軍の旗を守りつつ、敵陣にある旗を奪取して自軍に持ち帰るというもの。過去シリーズのCTFでは、ある戦術を使って常勝街道まっしぐらだったと語る五郎が、またしても坊やとタッグを組んで作戦を決行する。

CTFの主なルール

- ●旗の位置や距離、旗の奪取/奪還などの情報は画面上に常に表示されている
- ●旗の所持者は、移動速度が遅くなり、近接攻撃しか行えない
- ●敵の旗を自軍の旗がある位置まで持って帰ればポイントが入る

キャラクター紹介



emmanyuell
ニックネーム：坊や

プロフィール

前回、五郎へ反旗を翻すものの、逆に彼の偉大さ（？）を再認識し、改めて師と仰ぐことにした坊や。しかし、一度振り上げた拳を収めきれず、破壊の衝動を抑えられずにいた。

GoroS 2000
ニックネーム：五郎

プロフィール

言わずと知れた、『Halo』業界の凄腕ヒットマン。過去作では「無鉄砲だが、敵味方関係なく親切」と評判で慕うプレイヤーも多かった(らしい)。最近は某FPSにも浮気中。

味方の旗持ちを無事に帰還させよ!

チーム戦であるCTFは、自軍の旗を守る役割と、敵陣の旗を奪取しにいく役割に分かれて戦うのがオーソドックスかつ、もっともバランスがよいとされている。とはいえ、こちらはボイスチャットができない環境だったため、味方チームと意思の疎通が取れなかった。なんとかして味方との連携を図ろうと考えた五郎は、過去の記憶からとある戦術をひねり出す。それは、2人でワートホグに搭乗し、旗を奪取した味方を助手席に乗せて自軍に送り届けるという方法だ。この方法はCTFでは超有効であり、かなり有名だ(ったと思う)。さらに五郎はかつて、この戦法で名ドライバーとしてブイブイいわせていた（らしい）。たしかに、2人がワートホグに乗っているだけで「オレたちは旗持ちのサポートに回るぜ」というアピールになり、ボイスチャットがなくとも味方に認知されるに違いない。ひょうろくだまの坊やにタレットを任せ、経験者である五郎はドライバーという非常に重要な役割を担う。困惑する坊やとは対称に五郎は、慣れているせいかあまりプレッシャーを感じていないようだが……。



▲味方の突入を確認し、すぐさまワートホグで向かう一行。敵陣へ華麗に横付けし、クラクションを鳴らしまくって存在を猛アピールする。



▲どこからともなく飛んできたブルートショットがワートホグに命中し、両者はあえなく撃沈。ちなみに、この失態は5回ほど繰り返された。



▲考えた戦法が通用しなさすぎて、突如、銃撃戦に交わる五郎。そんな体たらくを見かねた坊やがついにキレだし、ワートホグに乗って暴走！　五郎の運命やいかに!?

ガニ股の五郎に最大のピンチが訪れる!

反省部屋　ネタが古すぎたのか？　作戦は見事に失敗

ええいダメだ！　ワートホグ出迎え戦法ってのは、味方全員の息が合っていないとうまくいかねえってもんYO!!　そもそも、後ろのタレット野郎がちっとも仕事しやしねぇんじゃあ、いくらドライバーの腕がよくても、これじゃあ敵にいいようにハチの巣にされるだけでぇい！

いままで聞いたことがないべらんめえ口調なのは置いといて、いきなりボクの責任っすかぁ？　そんな五郎さんは、自分は完璧だったと思ってるわけですか？

オレはいつだって完璧さ！　今だって失敗したことなんか5回ぐらいしかねーよ！　この作戦は味方とのコミュニケーションが重要だったんだ。そうだろ？

でも、味方が誰1人として行っていないのに、敵陣に乗り込んで行って、いきなりクラクションを鳴らすのは、さすがにありえないと思いますが……。

バカ、アレは陽動作戦だよ。ああすれば、敵側もあせって自軍の旗を取られたと思うだろ？　その隙に味方が神速のごとく敵陣に向かうはずだったんだ。

なるほど！　それじゃあ仕方がないですよねぇ。味方が動いてくれないんじゃ、仕方がなかった。うん、あれは事故だった。そうだと言ってください。

貴様はもうすこし人を疑うということを学んだほうがよいのではないか？　そんなんではいつまでたっても1人立ちさせることができないではないか……。

えっ？　それってどういうことなんですか？　僕はまだやれます。僕はノロマでドジなカメですが、やらせてください！　コーチ！　って本当に終わりですか？

Exactly（そのとおりです）。というわけで、短い間でしたが、お付き合いいただき、ありがとうございました！　次は秋の『Halo: Reach』でリベンジだ！

今回のCTFにおける反省点まとめ

- ●敵チームの防衛ラインが優秀だった
- ●チーム戦はやっぱりボイチャがないと……
- ●もっとルールを把握するべきだろう?
- ●某FPSのやりすぎで操作をしょっちゅう間違えた

HALOにまつわる豆知識　週末のみの特別ルールに注目!

いまだ人気が高い『Halo 3』のマルチプレイ。しかも、週末は "DoubleXPWeekend" でさらに激アツ!!　これは、通常なら1回の勝利につき1ポイントしか得られない経験値が、週末限定のプレイリストにて勝利すれば、2倍の2ポイントを獲得できるというものだ。この経験値倍増のチャンスには多くのプレイヤーが参加し、歴戦の猛者達が毎週末アツいバトルを繰り広げている。限定プレイリストの種類も充実しており、スレイヤーやフラッグなどお馴染みのルールから、通常のルールにはない、奇抜でエキサイトなルールもある。ぜひ一度体験してみて欲しい。

週末限定プレイリストの例

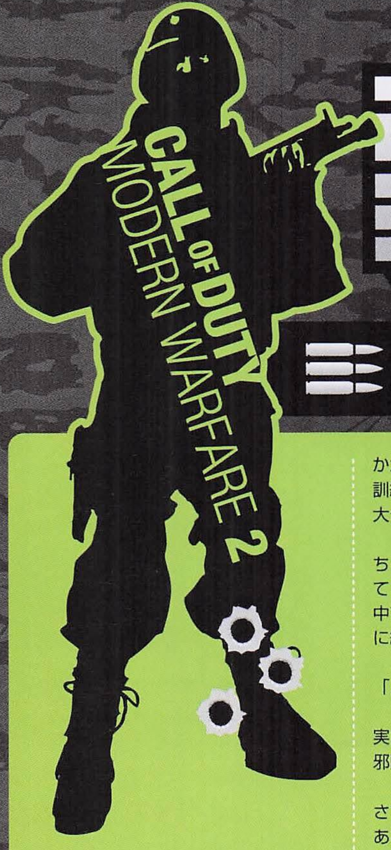
■Living Dead
ゾンビ側の人間側とのチーム戦、人間は倒されるとゾンビとなり、最後まで人間で生き残るとボーナス獲得。

■Rocket Race
使用できる武器がロケットランチャーのみ。下手すると自爆することも。

■Grifball
グラビティハンマーとプラズマソードのみ。マップ中央に置かれた爆弾を奪い合い、相手の陣地に仕掛けて起動すれば勝利となる。乱戦は必至!!

『Halo 3』マルチプレイはハイチを救う!?

2010年1月12日にハイチ共和国で起こったハイチ地震。このハイチ地震を支援すべく、『Halo』開発元のBungieは1月18日に、1月20日～22日の期間内で特定のエンブレムをつけてマルチプレイを行えば、1000人あたり100ドルの寄付(最大77,000ドル)をアメリカの赤十字社に対して行うことを発表した。期間内は指定エンブレムを付けたプレイヤーが数多く見られ、参加者は『Halo』を遊びながら支援活動にも参加できた。



UTAREMICHI 撃たれ道

「いつもの戦場」ってどういうこと？　いつものって？

Text by Seiichi Kuranishi

「よし、アレン二等兵！　やってみろ！」。

という教官の言葉が終わるか終わらないかのうちに、やっちまいました。いきなり目の前に並んでいる新兵たちに乱射です。ごめん。いや、ごめんじゃすまないことをやってしまったのですが、基本、プレイ前にマニュアルとか読まないから さ、俺……。やっぱり俺にはFPSは難しいんじゃないのかなぁ……などと、あまりといえばあまりな言い訳をぼんやり考えながら、今度はちゃんと彼らに背を向けて、標的が現れる砂漠に向かいました。

できるじゃん！　というか、できすぎるじゃん！

これには驚きました。教官はあいかわらず怒鳴り散らしているのですが、その言葉の調子に反して、画面に表示されるヘルプ的なメッセージの、なんと的確なことでしょう！　いわゆる「ここではこのボタンを押しましょう」というようなモノなのですが、僕が感心したのは、そのタイミング。「えっ、どうすんの？」と思ったところで、間髪入れずに適切なボタンを教えてくれます。そんなのあたりまえじゃん……と思われるかもしれませんが、そういうことができていないゲームも、残念ながらありますよね。事実、このすばらしいヘルプメッセージのおかげで、この僕が、です。据え置き機でのFPSははじめてで、まぁ、たぶんゲーム一般がどちらかと言えばうまくないというか、ヘタクソな僕が、まったくひっかかったりつまづいたりせずに、最初の訓練を突破できたのです。この意味は、大きいと思います。

ちょっとですね、これだけで調子に乗ってしまいまして、次の訓練所に向かう途中でバスケットを楽しんでいた兵隊さんに絡んだところ……。

「コートに入るなよ」。

実に細かいところまでよくできた感じで邪険にされましたが、まぁ、気にせずw

さて、次の訓練は、ちょっとした建物があるコースを、ばたん！　と出てくる的を撃ちながら進むというヤツ……なんていうんでしょう？　映画なんかでよくある感じのところです……なんかひどい説明ですねorz 「ダーティハリー」で、クリント・イーストウッド扮するハリー・キャラハン刑事もやってましたね。でもって、わざと的をハズして撃って、あとからハズした一発の銃弾をほじくり出して犯行に使用された銃を特定、犯人を割り出すというエピソードがありました。そういうところですが（どういう？）、ここでもやはり適切なヘルプメッセージは、冴えに冴えわたっていました。出てくるのはあくまで的ですから、攻撃されはしないのですが、スムーズにクリアできました。タイムは、最初こそ2分以上かかっていたような気はしますが、慣れてくると1分を切れるようにもなっていました。何度書いても書き足りないくらい『COD MW2』のヘルプメッセージは優秀すぎます！

あまりに気分よくプレイできたので「あれ？　どれくらいのタイムでいく？」と、まぁ、調子ぶっこきまして、megane@電撃ゲームス Xbox LIVE連載担当に聞いてみました。

「倉西さんもはじめたんですか？　COD MW2。あそこはあれですよ、拳銃に持ち替えて、やっと30秒切れました」。

聞くんじゃなかったです。

はい！　てなわけでございまして！　このコラムも半分を過ぎようかというタイミングで自己紹介もないだろうという感じですが、あらためまして。こんにちは、株式会社アスキー・メディアワークス第1編集部 次長、倉西誠一でございます。役職と本名をフルフルで書きましたが、あまり文字数は稼げませんでした。「次長」。2文字じゃん、だって。

さてさて、あっちのゲームではモンスターを狩るはずなのにちゃっかり狩られている僕ですから、『COD MW2』では、案の定、テロリストどもに撃たれまくっています。ゴロー（僕は敵のテロリストのことをゴローと呼んでいます。中東系の敵は全員、『COD MW2』担当ライターのゴローそっくりなので）はみんな、ヘッドショットしてやりたい。でも、できない。でも、楽しい。そんなジレンマに陥ってから、早いもので2か月になろうとしています。撃たれても撃たれても、殺されても殺されても、楽しい。僕は決してMげな人間ではないと思いたいのですが、なんでしょうか、この楽しさは。あぁ、あぶない！　あぶない！　絶対にあぶない！　撃たれてる！　撃たれてる！　俺、撃たれてる！　死ねる！　死ねる！　あ！　あ！　あ！　死んだ！　さっ！　もう一回行こう！　イヤというほど、このくり返しです。イヤならやめればいいのですが、やめないところを見ると、本気でイヤじゃないんでしょうねw

まぁでもあれです、正味の話、僕自身、自分がここまで『COD MW2』にハマるとは、まったく予想していませんでした。ぶっちゃけ、FPSはキライでしたから。いや、キライは言い過ぎかもしれませんが、まったくプレイしていませんでした。それなのに、なんでこんなに『COD MW2』をプレイしてるんだろう……と、改めて考えていたところ、最近、知りあったゲーム開発者の方がツイッターでこんなことを書かれていました（意を汲んで書き直しているため、原文ママではありません。140文字を超えていますw）。

「コール オブ デューティ・シリーズは毎回進化し続けていて、常に自らの過去作をはるかに超えるクオリティを実現している。また、それだけではなく、最新作はいつも他のタイトルやシリーズを圧倒し、FPSの新たな基準を示し続けてきた。例えるなら、RPG初期のドラゴンクエストのような特別なシリーズだ。だから、私はいつもFPS未経験の方がFPSに興味を持った時には、CODの最新作をプレイするようにすすめている」。

なんかこの一言だけ書かせていただければ、こんな長ったらしいコラムは不要だったんじゃないか、なにもわざわざデザインまで起こして連載ページを持つことはなかったんじゃないかという気すらしてきますが、そういうことなんですね。知りませんでした。「特別なシリーズ」。いい言葉じゃないですか。そう言われてしまえば僕がハマるのも無理ないですし、こんなコラムを書きたがるのも当然じゃないかとか、軽く前言を撤回して言い訳も加えてみましたが、ぜひ！　FPS未経験の方にこそ、『COD MW2』をプレイしていただきたい。こんな僕でもここまで遊べているんですから、絶対大丈夫！　絶対楽しめますって！　もっと言ってしまえばXbox 360とかPS3とかですね、本体ごと買っちゃっても損はしないくらいだと……この際ですから思い切って、それくらい断言していきたい気持ちです。

てなわけで！　もうほんっと、編集部内からも「いいかげんにしとけよ」と言われているのはよくよくわかっているのですが、今号から僕のヘボさ極まる『COD MW2』プレイ日記をお送りいたします。前半部分を読んでいただければおわかりのように、本気でヘボいですから。できればお怒りにならずに、そこはひとつ冷静にアドバイス等、お寄せいただけるとありがたいです。よろしくお願いいたします。（20100208O119）

TASKFORCE 6866



WE LOVE DOG & CAT!!
かわいい犬と猫に癒されたい!

ゲームのやりすぎで、街中で他人の頭の上に吹き出しが見えてしまう!? そんなアナタは、犬や猫と触れ合ってリフレッシュしよう。写真集やカレンダーのほか、最近は動画サイトも大人気。触れ合えるカフェや飼い方講座のほか、かわいい写真を見るだけでも、きっと癒されるはず!!



ゲームのやりすぎで疲れたら本物の犬や猫と触れ合って心も体も癒してもらおう!

1日に何時間もゲームをしていると、目も体も心も疲れてしまいがち。そんなときの癒しの存在として、近年「ペットセラピー」などでも注目を集めるのが、犬や猫といったペット達の存在だ。本特集では飼えない人でも気軽に会いに行けるカフェや、飼いたい人のために最新の犬猫事情にスポットを当てて、読者のみなさんを癒しの空間にご案内いたします！　写真を見るだけでも心はなごみ、じっくり読めばカフェに行きたくなったり飼いたくなったりすること間違いなし！

緊急アンケート アナタは犬派？　猫派？ ペットを飼いたい人は意外と多い!?

現在、日本でペットを飼っている人の総数は4000万人にも上り（ペットと暮らしている世帯は総世帯数の約4分の1)、そのうち、犬や猫の割合が半数以上を占めているというデータがある。このデータからも、いかに犬や猫が身近にいる存在かがわかるかと思うが、実際のところペットに対する意識はどうなのか？　緊急アンケートを行いその実態に迫った（サンプル数：100)。

Q1 アナタは犬派? 猫派?



ほとんど僅差ではあるが、今回のアンケートでは若干犬派がリード。猫は女性人気が高かった。

Q2 ペットを飼いたい?



実に8割もの人が飼っているor飼いたいと思っている。一人暮らしの人にその傾向が強い。

手軽に犬猫と触れ合える! ドッグカフェと猫カフェってどんなところ?

「ペットを飼いたいとは思うけれど飼うことができない……でも犬や猫に触れ合いたい！」という人のための、便利なカフェがあるんです！　話題のドッグ＆猫カフェについて学ぼう♪

お店の特徴を学んで楽しみながら触れ合おう!

ここ数年の間に店舗数も増え、急成長してきたペットカフェと呼ばれる飲食店。店内では実際に犬や猫と触れ合いながらゆったりとした時間を過ごすことができる。ここでは、双方のお店の特徴を解説していこう。





ペットと一緒にお店に入って一緒に楽しめる!

カフェに常駐の犬がいるだけでなく、自分の飼っている犬も一緒に入店でき、くつろぎのひとときを楽しめるのがドッグカフェ（一部店舗では、常駐の犬がいない場合もある)。入店時に飼い犬と離れないですみ、犬専用のフードメニューなどが置いてあることも多いため、散歩の途中でも気軽に立ち寄れる。

Point 1 犬を飼っていなくても入店OK!

「ドッグカフェに入ってみたいけど、犬を飼っていないので……」という声をよく耳にするが、それは間違い。ドッグカフェは犬と一緒でないと入れないということはない。むしろ、お店にいる看板犬と遊んだり、ほかの飼い犬とも知り合えるので、犬好きの人は迷わず入ってみよう！



◀人に慣れた犬も多いので、初めてでも少し遊んでいればすぐ仲よくなれるかも!?

Point 2 充実したフードメニュー&犬専用メニューもあり!

店舗によっては犬も食べられるフードメニューを置いているので、愛犬と一緒にランチを楽しむといったことも可能。もちろん、人間の食べるメニューが充実している店舗も多い。



▲犬専用のフードメニューは、店舗ごとにさまざまなメニューが用意されている。なかには栄養士や獣医師の監修による本格的な栄養食も！



◀フードメニューに力を入れている店舗も多い。ときには思わぬ美味に出会えることも!?



カフェにいるたくさんの猫とゆっくりまったりくつろげる!

ドッグカフェとは異なり自分の飼い猫を店舗に連れて行くことはできないが、店舗に常駐する猫の数や種類が非常に多いのが猫カフェ最大の魅力。また最近では店舗数が増え、都内に限らず地方都市でも猫カフェを楽しめる機会が増えてきた。時間制で料金が発生するシステムも、猫カフェ独自のものだろう。

Point 1 常駐している猫がたくさん!

店舗にもよるが最大で50匹以上の猫が常駐し、訪れた人達を癒してくれる。スコティッシュフォールドやマンチカンといった人気の種類に出会える店舗も多く、デートスポットとしても最近は注目されている。たくさんの猫達に囲まれてみよう。



▶時間によってはエサを与えることもできる。仲よくなれるチャンスかも!?

Point 2 店舗ごとに楽しみ方はさまざま!

猫カフェの店舗数は都内だけでも非常に多く、お店ごとにシステムや料金形態が変わるので、行く場合にはあらかじめ確認しておこう。またおもちゃの使用やエサのやり方、写真撮影の有無などのルールもあるので必ず守ること！





▲▶猫と遊ぶためのおもちゃは、店舗に用意されている。持ち込みは不可、新品のみ可など店舗によりルールは異なる。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■ペットショップ物語DS（DS・2008年・タイトー） プレイヤーはペットショップでお手伝い。客の依頼で動物を捕まえてきたり、ペットにブラシをかけるなどして世話をしたりする。登場するペットはチワワ、パグ、ペルシャネコ、ウサギ、パンダ、ペンギンなど40種類以上。タッチペンで動物と触れ合って、世話をしていくうちに、いろいろな仕草や才能を見せてくれるようになる。ゲームが進むと育てたペットをコンテストに参加させることもできる。

かまって！かまって！

ドッグカフェに行こう！都内のドッグカフェを紹介

「上京したはいいけど犬は飼えない！　でも犬と触れ合いたい！」。そんな人にオススメなのがドッグカフェ。ここでは都内にある主な店舗を紹介しよう。体験レポートも必見です！

看板犬と遊べる＆美味しい料理で大満足！

都内でも最近増えてきた、自分の犬と一緒に楽しい時間を過ごすことのできるドッグカフェ。前述のように犬を飼っていなくても入店することができるので、犬を飼えない事情がある人にオススメだ。



ハウルズカフェ（高田馬場）

■住所：東京都新宿区西早稲田3-21-5 KNK1階
■アクセス：西武新宿線高田馬場駅より徒歩8分　東京メトロ高田馬場駅、西早稲田駅より徒歩4～5分
■営業時間：11:00～23:00
■定休日：月曜日（月曜が祝日の場合は営業）

都心では数少ない、メニューの豊富なドッグカフェ

ドリンクメニューだけでなく、手作りのフードメニューやデザートが人気のドッグカフェ。常駐の看板犬はティーカッププードルとトイプードルの2匹で、入店するとお出迎えしてくれる。お店は高田馬場というドッグカフェがあまりない場所にあるので、多くのお客さんが愛犬と一緒に訪れる癒しのスポットとなっている。





◀▲2匹の看板犬、ハウルとビリー。お客さんが来店すると出迎えてくれて、帰りには出口までお見送りしてくれる。店内はかなり広く、愛犬を連れてくるお客さんも多く見受けられる。



◀一番人気の煮込みハンバーグ。フードメニューはすべて手作り。



◀カレーはラタトゥユを乗せたものと、角煮の2種類があり人気！

体験レポート　看板犬のキュートな2匹のワンちゃんとマスター特製の料理で幸せなひととき

ドッグカフェに行ったことがなくて過ごし方やシステムがわからず不安に思っている人のために、実際の店舗での流れや楽しみ方をレポートしよう。ドッグカフェ自体にはあまりルールというものがなく、大体の店舗が同じようなシステムになっているので参考にしてほしい。



▲今回体験レポートをしてくれたのは、秋葉原に2店舗を構えるメイドカフェ「ぴなふぉあ」のメイド、クララちゃん。自身も犬や猫が大好きで、自宅では猫を飼っているとのこと。「同じカフェで働く身として、今日のレポートでいろいろ勉強させていただきます♪」

1 お店に到着～



◀高田馬場駅から徒歩8分程度でお店に到着！　店頭がきらびやかな装飾で飾られており、夜でも場所がわかりやすい！

2 看板犬2匹がお出迎え～



▶入店するとすぐ、2匹の看板犬がお出迎え！　まずは軽くスキンシップ♪

3 ハウルを独り占め！



◀席に着いて注文したものが出てくる間も、ハウルやビリーと遊ぶことができる。抱っこしてると寝てしまうことも。

4 おいしい料理を満喫！



▶マスター特製のメニューが到着。土日祝祭日にはスペシャルメニューもあり。

ハウルズカフェの看板犬を紹介！

看板犬として活躍中の2匹の犬を紹介。基本的に開店中は常駐しているが、休憩中の場合もあるので入店時に確認しよう。



ハウル（ティーカッププードル）

店の名前にもなっている看板犬のハウル。犬種は小型犬のティーカッププードルだが、実際に会うとかなり大きい。好奇心旺盛なので、初めての人でも問題なく触れ合える。他の犬に吠えることもないので安心。



ビリー（トイプードル）

ハウルとは対照的に、ちょっと控えめな性格のビリー。あまりなつかないが、何度も通っていれば心を許してくれるかも……。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■ジュエルペット～キラキラ魔法の宝石箱～（AC・2009年・セガ）　ゲームを始めると、かわいらしい犬や猫が描かれたカードが1枚引き出せて、そのカードをスキャンすると、カードと同じペットがゲーム上に登場して応援してくれる。ゲームは『コラムス』風の落ちものパズルで、同色のジュエルを縦、横、斜め3つそろえて消していけばOK。ちなみにカードには4種類の属性があり、画面上の「ラッキージュエル」と同じ属性のカードをスキャンするとゲーム展開で有利になる。

【犬と遊べる家】いぬのじかん（北大塚）

■住所：東京都豊島区北大塚2-34-7
■アクセス：JR大塚駅北口より徒歩7分 北大塚二丁目児童遊園近く
■営業時間：13:00～21:00の間で要予約
■定休日：不定休

8匹の看板犬と遊べる古民家風カフェ

犬同伴での来店はできないものの、看板犬としてシーズーやフレンチブルドッグ、トイプードルなど8匹の犬が常駐している大変にぎやかなドッグカフェ。完全予約制のため、来店の際には必ず連絡して予約を入れておくこと。





最初の1時間はセット料金で、ソフトドリンク飲み放題&スナックと犬のおやつ付きで¥1,500という価格になっている。以降30分ごとに¥500が加算されるシステム。テレビや雑誌の取材なども多い人気店で、犬の種類もたくさん！　にぎやかな雰囲気を堪能したい人は、ぜひ一度予約してみては？

cafe Trois Chiens（カフェトロアシアン）（府中）

■住所：東京都府中市緑町1-31-4
■アクセス：京王線府中駅より徒歩10分 京王線東府中駅より徒歩12分
■営業時間：日曜日～水曜日11:30～21:00 金曜日～土曜日11:30～22:00
■定休日：木曜日

和・洋・アジア系のフードメニューも充実

看板犬にワイヤーフォックステリアやビーグルなど4匹が常駐しているドッグカフェ。もちろん愛犬と入店することも可能で、犬専用のフードメニューとして手作りのバースデーケーキなども注文することができる。





ドリンクやフードメニューが充実しており、ロコモコやナシゴレン、マグロアボガド丼などが人気。しっかり食事をしたい人も満足のボリュームなので、男性1人での入店もオススメできる。

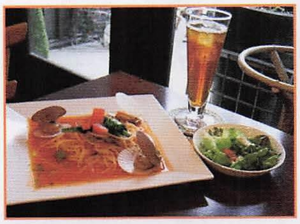
カフェ ドゥ ボヌール（等々力）

■住所：東京都世田谷区等々力4-1-9 1階
■アクセス：東急大井町線尾山台駅より徒歩1分
■営業時間：11:00～18:30ラストオーダー（金曜日のみラストオーダー17:00）
■定休日：火曜日（祝日の場合は営業）

アンティークに囲まれたアットホームなカフェ

看板犬としてトイプードルのファミリーがお出迎えしてくれる、アンティーク調で統一されたカフェ。大型犬、小型犬を問わず店内で一緒に過ごすことができる。なお、展示イベントやドッグヨガといった教室も随時開催中！





ランチでは、新鮮な野菜を使ったポタージュ風パスタなどのオリジナルメニューが人気。ティータイムには、手作りケーキやアレンジドリンクを楽しめる。1人で行っても満足できる癒しの空間だ。

rice cafe（ライスカフェ）（駒澤大学）

■住所：東京都世田谷区上馬4-5-5
■アクセス：東急田園都市線駒澤大学駅 西口より徒歩1分
■営業時間：11:30～25:00
■定休日：不定休

深夜営業＆日替わりメニューが人気

駒澤大学駅のすぐ近くに店を構えるライスカフェ。看板犬はラブラドールレトリバーのアイビーで、愛犬の同伴ももちろん大丈夫。お店は深夜1時まで営業しているので、大人の雰囲気で料理を楽しむこともできる。





メインディッシュにサラダやスープなどがセットになった、日替わりメニューのライスカフェプレートが人気。ほかにもオムライスや各種ドリンクを豊富に取り揃えている。

COLUMN いきなりですが、里親になります！

みなさんこんにちは！　電撃ゲームスの犬担当といえば私、男塾先輩です。知らないですね、すいません。まぁ、なんでゲーム雑誌で犬と猫の特集やってんだよという声が各所からあがるんじゃないかと思いますが、だってやりたかったんだもん。かわいい犬や猫ともっふもふしたかったんだもん。……いや別に疲れてませんよ。まぁゲーマーの方々に限らず、みなさん動物大好きでしょ？　そこに理由なんかいらないっすよ。……いや別に疲れてませんよ。というわけで今回、都内のドッグカフェやら猫カフェやらに取材をお願いしたり、徹夜明けでドッグランに取材に行ったり、ペットショップで真剣にエサを吟味したり、試しに猫草買ってみたり、ちょっと猫草食べてみたり、相当体張ってると思いません？　たまにはこういう企画があってもいいんじゃないでしょうかと強引にまとめてみたり。

いやね、違うんですよ、何も違わないですけど。実は私、このたび子犬の里親になることになりまして、その勉強も兼ねていろいろと記事作成させていただきました。この原稿を書いている時点で、まだ生まれてないのですが……とか書いてたら生まれちゃった！　というわけでいきなりですがうちの子自慢です。チワワとポメラニアンのMIX犬ですが、なぜか真っ黒ちゃん。超かわいい！



◀親は両方とも黒じゃないのに、なぜか真っ黒。性別は女の子ちゃん。さて、名前はどうしようかなぁ。

COLUMN ドッグランに行ってきました！

犬とたわむれることができるのは、ドッグカフェだけじゃない！　ってことで、最近都内でも増えてきたドッグランに行ってきました。ちなみにドッグランは利用するにあたって許可が必要になりますので、ご確認をば。今回行ったのは、代々木公園内にあるドッグランと、足立区の舎人公園内にあるドッグランの2カ所。代々木公園内のドッグランはかなり広い敷地が2つに区切られていまして、大型犬と小型～中型犬専用のエリアに分かれてました。行ったのが早朝だったので、まだ少ししかおらず……。ドッグランの中ではリードを外して、思う存分に愛犬を遊ばせることができます。小型犬の無邪気なこと（笑）。ただ、気をつけていないと他の犬と争ってしまうこともあり、飼い主さんが常に気を配る必要があるかと。あ、ちなみに犬を連れてない人の利用は当然ながら無理なので、基本的には柵の外から鑑賞するにとどめておきましょう。あー、早くここで遊ばせたくてたまらないっす！（犬担当：男塾先輩）



▲屋外ドッグランが主流だが、屋内限定のドッグランもある。料金制の場合もあるので事前に確認しておこう。また、大体の場所が、利用するにあたって登録制をとっているので、これについても事前にチェックしよう。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■ワンコと一緒♪（DSiウェア・2010年・ゲームロフト）　一度に3匹の犬を飼うことができ、ご飯をあげたり、散歩に連れて行ったりして、一緒に遊ぶことができる。しつけしたり芸を覚えさせたりすれば、コンテストで優勝を目指すことも可能。そのほか、DSi本体のカメラで自分の顔を撮影してゲーム内のプロフィールに使うことや、マイクに向かって呼びかけることもでき（画面内の犬が反応）、こういったところも楽しみの1つとなる。

ぬっこ ぬっこにされたい♪

猫カフェに行こう！ 都内の猫カフェを紹介

猫派のアナタに最適なのは猫いっぱいの楽園・猫カフェ！　さまざまな種類の猫達とゆったりまったり過ごすことができる。ここでは都内に多く存在する猫カフェの一部を紹介していこう。

人気の猫達と楽しく過ごせる癒しの空間

「とにかくいろんな猫とたわむれたい！」という人にぴったりなのが猫カフェ。店舗にもよるが、多くの種類が常駐していることが多く、人気の猫達と遊ぶことができる。入店から退出までの流れを見てみよう。

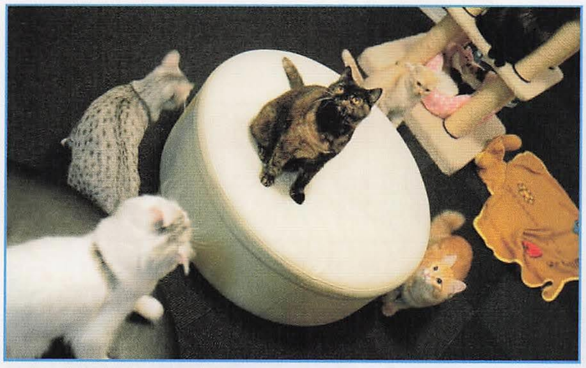


きゃりこ新宿店（新宿）

■東京都新宿区歌舞伎町1-16-2
■アクセス：JR新宿駅より徒歩5分
西武新宿線西武新宿駅より徒歩3分
■営業時間：11:00～翌7:00
（日曜と月曜のみ23:30閉店）
■定休日：年中無休

50匹もの猫が常駐する２フロアの大型店舗

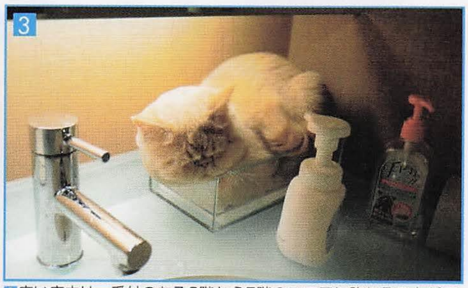
猫カフェブームの火付け役的存在として、吉祥寺店に続いてオープンしたのが「きゃりこ新宿店」。この店舗はフロアが広く、またビルの5階と6階が移動できるようになっているところも特徴だ。店内には常時20～30匹ぐらいの猫が常駐しており、しかも翌朝の7時まで営業。時間をあまり気にせずに立ち寄りやすいのも嬉しい。



▲店に入るといたるところに猫達が！　キャットタワーの中やソファーの上、洗面台のティッシュボックスの中など、2フロアある部屋中で猫を確認できる。







1 広い店内は、受付のある6階から5階のフロアに降りることができる。猫も自由気ままに行き来している。
2 メニューはソフトドリンクが中心。もちろん、フードメニューやデザートもある。食事のみ別室でするシステム。
3 キャットタワーの中だけでなく、ビックリするような場所にいることも。猫を探し出す楽しみもある。

体験レポート　実際にお店で猫達と触れ合って猫カフェの楽しみ方を学びました！

猫カフェはドッグカフェに比べると、入店から会計までのシステムに特徴がある。初めて入店する場合は、受付でしっかりシステムの説明を聞いておこう。今回は、きゃりこ新宿店での体験レポートをお届け。ちなみにこちらの店舗では、会計時に時間に合わせたパック料金で精算することができる。

1 お店に到着～♪



◀新宿歌舞伎町のドン・キホーテのすぐ近くにあって、見つけやすい。エレベータで6階へ。

2 受付を済ませたら…



▶受付では、まずお店のシステムについて説明してくれる。しっかり聞いておこう！

3 手洗いをしっかりしよう！



◀入店前に必ず行うのが手洗い。猫はとってもデリケートな動物なので、きれいにしておこう。

4 ドリンクメニューも豊富



▶フードメニューも注文可能だが、猫の手が届かない別室での食事になる。

5 あとはまったり遊ぼう！

▶猫達とのまったりとしたひととき。お店には猫達と遊ぶためのおもちゃや、エサのささみ（有料）などが用意されている。

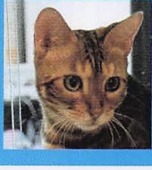




▶エサの時間になると猫達が集まってくる。一緒に写真を撮る絶好のタイミング！

きゃりこ新宿店 猫写真館

店内で見かけたかわいい猫達をパシャリ！　お店で会うともっとキュートです！



◀独特の模様が素敵なニノさん。撮影時には受付におりました。



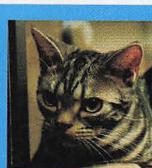
◀ラガマフィンという種類のラムちゃん。毛がふさふさでした。



◀アイドルのごとくかわいい寝顔を見せてくれたのは、ケメコさん。



◀きりっとした目鼻立ちのえのきさん。銀色の毛並みがステキです。



◀やしろさんは美しい縞模様がチャームポイント。凛々しいです。

ゲームもやっぱり犬猫日和

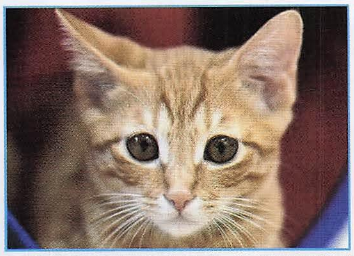
■つみネコ2-MewMew Tower2-（iPhoneアプリ・2009年・ビースリー・ユナイテッド）　ランダムに出現する子猫やデブ猫など、3つのサイズの猫を縦1列にどんどん積み上げて高さを競う。積み上げる動作は指1本で簡単にできるが、1度積んだら動かすことはできない。バランスをとりながらプレイするのも特徴で、iPhoneを傾けすぎると崩れてしまう。ネットワークランキング機能を搭載しており、世界のトップ100位に挑戦することもできる。

浅草ねこ園
（浅草）

■住所：東京都台東区浅草3-1-1 馬道妙見屋ビル6階
■アクセス：東武伊勢崎線浅草駅、東京メトロ銀座線浅草駅より徒歩6分、都営浅草線浅草駅より徒歩7分、つくばエクスプレス浅草駅より徒歩9分
■営業時間：11:00〜21:00
■定休日：火曜日（祝日の場合は翌日定休）

昨年オープンしたばかりの浅草猫カフェ

昨年の8月にオープンしたばかりの新規店で、場所は下町情緒あふれる街・浅草。店舗で会うことのできる猫達はMIX中心で、在籍数もかなり多い。なお、ここでは子猫の保護や里親探しも行っているとのこと。





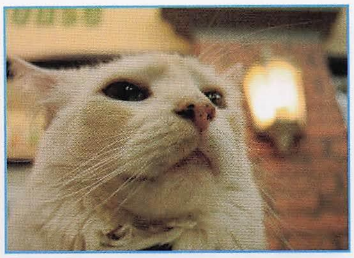
人気の茶トラ猫の哲（写真上）や、男の子だけど美人猫の涼（写真左）をはじめ、猫達がたくさん！ 料金は1時間¥800で、延長30分ごとに¥200。ドリンクメニューは別料金となっている。

ねこぶくろ
（池袋）

■住所：東京都豊島区東池袋1-28-10 東急ハンズ池袋店8階
■アクセス：JR池袋駅東口より徒歩7分（ペッツリビン池袋店に併設）
■営業時間：10:00〜20:00（最終入場19:30）
■定休日：不定休（東急ハンズ池袋店の定休日に基づく）

ペットショップに併設された癒し空間

池袋の東急ハンズ内にある「ペッツリビン池袋店」に併設された店舗。店内には常時20匹以上の猫がおり、一緒に写真撮影ができる。また、ミニゲームを楽しめたりするイベントも定期的に行われている。





人気猫のクリープくん（写真上）は、ねこぶくろで一番大きく、体重が9kgもあるというからびっくり！ 入場料金は大人¥600、小中学生¥400、幼児¥200。時間制限がないので、ゆっくり楽しめる。

Cateriam（キャテリアム）
（下北沢）

■住所：東京都世田谷区北沢2-26-6 モンブランビル2階
■アクセス：小田急線下北沢駅より徒歩5分 井の頭線下北沢駅より徒歩1分
■営業時間：10:00〜21:30（ラストオーダー21:00）
■定休日：月曜日

琉球雑貨で統一された南国感あふれるカフェ

店内の机や照明などのインテリアがすべて沖縄で作られた琉球雑貨という、南国的イメージの猫カフェ。店内には、人気のラグドールやアメリカンショートヘアなど11匹の猫が常駐しており、カフェメニューも充実している。





島ガラス製のグラスや、沖縄でしか取れない土「クチャ」で作った照明器具などの沖縄雑貨も販売されている。カフェメニューでは、沖縄紅茶や抹茶ラテといったドリンク類の人気が高い。

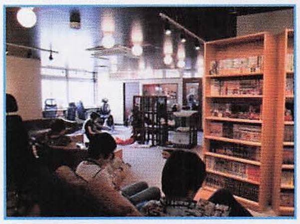
猫の居る休憩所299
（池袋）

■住所：東京都豊島区東池袋1-23-9 近代BLD.10号館5階
■アクセス：JR池袋駅東口より徒歩5分（東急ハンズ裏手のビル）
■営業時間：11:00〜22:00
■定休日：年中無休

広いフロアでのんびりと猫とたわむれる

平均的な猫カフェの敷地面積と比べて5倍もの広さを誇るカフェに、およそ20匹もの猫が常駐している。店名にもあるとおり「休憩所」というコンセプトが強く、ソファやマッサージチェア、パソコンなどが自由に使える。





人気の看板猫・エドとアル（兄弟）をはじめ、個性豊かな猫達が広大なフロアを行き交っている。料金はパック料金で長時間の滞在も可能。さらに10分¥200からのお試し料金も用意されている。

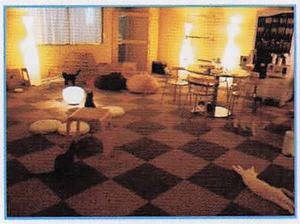
Cat Cafe ねころび
（池袋）

■住所：東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトT・Oビル3階
■アクセス：JR池袋駅東口より徒歩5分（東急ハンズ裏手のビル）
■営業時間：11:00〜23:00
■定休日：年中無休（年末年始を除く）

猫と遊びながらパソコンやWiiも使える！

広い店内に12匹の猫が常駐している。なんと店内でノートパソコンを使用でき（無線LAN）、さらに大画面テレビを使ってWiiを楽しむこともできるというから驚きだ。また、写真のプリントサービスも受け付けている。





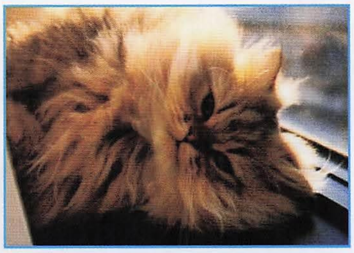
実写ドラマとして昨年放映された「サザエさん」で、タマ役を演じたのが人気猫のプリンくん。基本料金は1時間¥1,000で、15分ごとに¥300の延長料金。ドリンク代込みなので、飲み放題！

猫まるカフェ
（上野）

■住所：東京都台東区上野7-2-2 東叡堂ビル8階
■アクセス：JR上野駅浅草口より徒歩1分
■営業時間：月曜日〜金曜日12:00〜22:00、土曜日10:00〜22:00、日曜祝日10:00〜21:00
■定休日：不定休

上野の山を一望できる駅近の猫カフェ

上野駅から約1分という好立地のビルに店を構える。16匹の猫が常駐し、猫カフェにはあまりない、フードメニューの充実ぶりも嬉しい。予約のサービスをはじめ、お店の貸し切りもできるので、ここでパーティも行える。





スコティッシュフォールドやチンチラゴールデンなど人気猫が多数常駐！ 料金が60分¥1,000のプランのほか、ドリンクやフードメニューがセットになったプランなども用意されている。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■信長の野望Online（PS2、PC・2003年、2004年・コーエー） 戦国時代を舞台にした和風MMORPG。2009年9月のアップデートにより、屋敷で猫を飼うことができるようになった。名前をつけてかわいがると、ひなたぼっこをしたり後ろをついて歩いたりと、いろいろな姿を見せてくれる。また同年12月のアップデートでは犬を飼うことができるようになった。道具で一緒に遊んだりご飯をあげたりして育てると、体の大きさや性格が変わっていく。

いつも一緒にいたいから

もっと癒されたい人は 犬を飼おう!

ドッグカフェでたっぷり癒されて家に帰っても、アナタは1人きり……。「そうだ！　やっぱり犬を飼いたい!!」と思ったときがきっと飼いどき。まずは犬についてあれこれ学ぼう！

犬の性質＆飼うための知識をレクチャー！

「犬を飼いたい！」という初期衝動だけで先走ってしまうと、あとで大変なことになりかねない。そこでここでは、初心者が最低限知っておかないといけない犬の性質や、飼うためのアドバイスを伝授していく。





犬の性質

人間に従順な最高のパートナー！ 適度な運動とスキンシップが大事

犬は古来より人間とともに生活し、その優れた嗅覚や聴覚によって、人間の生活や安全を守ってきた。それは現在でも変わらず、警察犬や救助犬、盲導犬といった形で人間の役に立っている。およそ700から800もの種類が存在する犬の本質的な性質を、ここでは学んでいこう。一緒に暮らすからこそ、彼らの行動を理解し認めてあげることが大切だ。

1 遊ぶことが大好き! 適度な運動が必要

犬は基本的に好奇心旺盛で、走ったり遊んだりすることが大好き！　そのため、できる限りスキンシップをとって適度な運動を心がけよう。特に幼年期にあまり運動をさせずに家から出さないでいると、外を怖がったり動くことを嫌ってしまう。そうなってしまうと病気になることもあるので注意！



◀10～15分程度の散歩を毎日1、2回は行いたい。

2 物覚えがよく、しつけがしやすい

よく「お手」や「おすわり」といったしつけが見られるが、そもそもこれらの行動は犬にとって遊びの側面もある。「ご主人様が手を差し出したら自分も手を出すと喜んでくれる！」とか「エサももらえるからやっちゃう！」といった、非常にわかりやすい行動原理なのだ。ただ、犬種や体の大きさで物覚えの差はかなりある。



▲ゴールデンレトリバーやラブラドールといった大型犬は、小型犬に比べるとしつけがしやすい。それは脳が大きいから。これを踏まえると、小さな子供のいる家庭では大型犬のほうが安心かもしれない。



◀逆に小型犬は、トイレのしつけだけでも覚えさせるのにかなりの時間を要する。もちろん、犬種やその犬本来の性格的な要因もからんでくるが、かわいさ重視で選ぶと大変な側面も……。

3 聴力と臭覚に特に優れている

犬も人間と同じように五感を働かせて生活をしている。しかし人間ほど視覚は発達しておらず、色の識別も上手にできない。ただし聴覚と嗅覚は優れており、特に嗅覚は人間の100万倍といわれているほど。この性質を生かして、警察犬や救助犬として活躍の場を増やしている。ちなみに、味オンチである。

4 飼い主に階級をつける

犬は集団生活においてリーダーを決める習性がある。この場合の集団とは家族で、飼い主であるアナタやアナタの父や母、兄弟のなかで誰が一番偉いのかを本能的に判断しているのだ。「コイツは弱い」と判断すると、アナタは犬よりも下として扱われ、いうことを聞かなくなることも……。



◀犬とは確かな信頼関係を築いておきたい。

5 生後１年半ぐらいで成犬に成長する

犬の成長は、とても早い。生まれてから約半年で、人間にすると9歳から10歳ぐらいの年齢まで成長する。1年を過ぎる頃にはもう立派な成犬となり、体も大きくなっていることだろう（もちろん犬種にもよる）。右の表は、犬の年齢を人間に換算したもの。大型犬で大体10年前後、小型犬で15年前後まで生きるとされている。なかには20年生きる犬も。

小・中型犬	人間	大型犬	人間
1カ月	1歳	1年	12歳
2カ月	3歳	2年	19歳
3カ月	5歳	3年	26歳
6カ月	9歳	4年	33歳
9カ月	13歳	5年	44歳
1年	17歳	6年	47歳
1年半	20歳	7年	54歳
2年	23歳	8年	61歳
3年	28歳	9年	68歳
5年	36歳	10年	75歳
7年	44歳	11年	82歳
10年	56歳	12年	89歳
15年	76歳	13年	96歳

メーカー犬派代表

スクウェア・エニックス
田中弘道氏（エグゼクティブ・プロデューサー）
代表作:ファイナルファンタジーI～III、XI

わんことの共同作業のススメ

「ママー、ポン吉がまた居間でうんこした！」
「うちのマリーちゃんは名前を呼んでもぜんぜん知らんぷりねえ…」

あなたの家の犬達は、毎日ただ食っては寝て、たまに頭をなでられるだけのような退屈な生活を送っていないでしょうか？　そりゃあ犬達だって何か目的や、やるべきことがなければつまらないでしょう。というわけで、我が家では犬と一緒にできることをバンバンやろうってことで、ドッグショーにはじまり、訓練競技会や訓練試験、はては妻が資格を取って自宅で犬のしつけ教室を開校してしまうといった暴走ぶりで、気がつけば犬5頭の大所帯に。ほぼ毎週末、日本全国を犬と一緒に駆け回っております。ぜひ、おたくのワンちゃんも、あなたと一緒に人犬一体となってできる、いろんなことに挑戦してあげてはいかが？　きっとワンちゃん達がキラキラと輝き出しますよ！　そのとき犬達はただのペットではなく、かけがえのないあなたのパートナーになるでしょう！



▶こんなピタリと寄り添って整列できるのは、よく訓練されている証拠。





◀▶ちぇりい(11歳)、リート(8歳)、シルフィ(8歳)、アンジー(2歳)は、特集の扉にも登場。

■ニンテンドッグス（DS・2005年・任天堂）　犬種の異なる3つのパッケージが用意され、1つのパッケージには5種類の子犬が収録されている。マイクやタッチペンを使ってコミュニケーションをとったり芸を教えたりすることで、世界に1匹しかいない「ウチの子」になっていく。また、すれちがい通信を行えば、他人が飼っている子犬と遊ばせることも、犬種を増やすこともでき、知らないうちにコミュニケーションの輪が広がっていく。



飼うための基礎知識

必要なものやエサの知識、飼いやすい犬種を解説

基本的な犬の性質を理解したところで、いよいよ犬を買いに行っちゃおう……って、まだ早い！　まだ学ぶべきことはたくさんあるのです。ここでは、飼うための初歩的なアドバイスとして、初めて犬を飼う際にあったら便利なものや、与えてはいけないエサなどについて説明しよう。また、人気の犬種についても解説しているので、参考にしてみてはいかが？

1 飼うために必要なもの

犬を飼う際に必要なものは、いろいろある。簡単に思いつくところだと、首輪やリード、ケージのほか、ワクチンの予防注射（保険がらみの手続きが必要）などがあげられる。特にワクチンの予防注射は必ず行わなければならないので、動物病院などで手続きを進めよう。以下で、必要なものと、あったら便利なものをリストアップしてみたのでチェックしてほしい。

●必要なものと、あったら便利なものリスト

名称	解説
首輪	およそ生後3～4カ月以降、散歩デビューする際には必要
リード	散歩デビューのときに必要。長さを調整できるタイプのものがよい
ケージ	必要ない犬種もいるが、部屋の広さや生活習慣によっては欠かせない
水入れ	水分補給のための水を入れる容器。ペットボトル型は便利だが、常に舌を出す癖がついてしまい健康面で問題が起きることも。ボウル型（ステンレス製）で深めの容器がオススメだ
ワクチン	3回に分けて接種する。ワクチンにはいろいろな種類があるので、必ず医師に相談して決めること

2 幼犬から成犬、年齢によってエサを変える



▲ペットショップに行けばいろいろな種類のエサがあるので、犬種や成長具合を考えて適したものを購入しよう。わからないことは店員さんに聞いてみるといい。

人間も年齢によって食事の摂取量や必要な栄養素が異なるように、犬も時期に合わせて与えるエサの種類を変える必要がある。特に幼犬から成犬に育っていく成長期には、体を作るうえで不可欠な栄養素が豊富に必要になる。逆に高齢期を迎えた犬には低カロリーなエサを与えよう。

●ライフステージごとに必要な栄養素

ライフステージ	必要な栄養素
成長期	タンパク質、脂肪、ミネラル
維持期	総合的な栄養素
高齢期	低カロリー、食物繊維

絶対に与えてはいけない食物を知っておこう！

よく人間の食べるものを犬にも与えている人の話を聞くが、実は犬が食べられるものはごく限られている。これを知っておかないと、愛犬が苦しむことになってしまうので、飼い主たるもの絶対に把握すること！　特に危険なものを以下にリストアップしたので、これらは絶対に与えないようにしよう。

●犬に与えてはいけない食物

種類	解説
ネギ、タマネギ	赤血球に反応する物質が含まれ、溶血性貧血や血色素尿症を起こす
コンソメ	ネギと同じ成分を含んでいるため危険！　ニンニクもダメ！
チョコレート	カカオが心臓血管や中枢神経に作用し、死にいたることも
乳製品	カロリーが高いため過剰摂取はよくない
ピーナッツ	高カロリーで油分が多く、マグネシウムによる結石を起こすことも
ぶどう	中毒症状で死にいたることも。皮が特に危険！
香辛料	刺激物や塩分の高いものは全般的に危険！

3 初心者が飼いやすい人気の犬種

ある程度必要なことを学んだところで、次は実際にどんな犬種が人気か、また飼いやすさはどうかを知ろう。以下では、ペットショップで人気の3種を紹介する。ただし前述したとおり、しつけの面を考えると、小型犬より大型犬のほうが苦労は少ない。そのぶん飼うスペースはある程度必要になる。

トイプードル　女性人気No.1で意外に賢い

近年ペットショップで最も人気のある犬種がトイプードルとティーカッププードルだ。その容姿のかわいらしさからか、女性人気が非常に高い。また、実は非常に賢い犬種で、しつけもほかの小型犬に比べると苦労が少ないとされている。もちろん、個体差はあるのであしからず。



◀愛くるしい瞳でこっちを見られたら……。

チワワ　小さいけど勇猛果敢な一面も

小さな体と特徴的な顔立ちで大人気。CMなどで人気に火がついたが、実は日本で飼われ始めたのは1970年代。日本の住宅事情も手伝って、小型犬のチワワは一人暮らしの女性などにとても人気がある。性質は勇猛果敢で、大型犬にもひるまず立ち向かう一面も見せる。



◀長毛種と短毛種、どちらが好み？

ミニチュア・ダックスフント　胴長短足だけど憎めないアナグマ犬

もともとは猟犬として、アナグマ猟の際に活躍したことからこの名がついたとされる。体のサイズによってスタンダード、ミニチュア、カニンヘンの3種に分けられるが、最近はミニチュアが特に人気があるようだ。なお、胴が長いことから腰への負担が大きく、病気や怪我に特に注意が必要だ。



◀毛質も3種あり、手入れ方法も異なる。

犬の写真を上手に撮るコツ

犬はじっとしているのがとても苦手。特に小型犬を上手に撮影するのはなかなか難しい。撮影する際は、犬の気をひくために音の鳴るおもちゃやボールなどを用意して、カメラの少し上あたりで使ってみよう。



◀カメラの連写機能を活用するのも手だ。

メーカー犬派代表

スクウェア・エニックス

藤本則義氏（プロデューサー）

代表作:ドラゴンクエストVI　幻の大地

時折みせるデレ感がたまらない

日本犬の代表格である柴犬（豆柴）の魅力を少しばかり語らせていただきます。我が家の豆柴はご主人に常にベッタリというわけではないんです。普段は一匹狼的な感じで行動していて、洋犬のような人懐っこさはあまり出さず、ジャレてほしくてもなかなかジャレてくれません＾＾；　でも、仕事から帰ってくると尻尾がちぎれそうなくらい喜んで迎えてくれたり、ご主人がベッドで寝ていると、愛犬がベッドに上ってきてご主人のお腹のあたりでくるまって寝だしたりと、甘えてくるときはものすごく甘えてきます。この、時折みせるデレ感がたまりません。

最近では、寝ているご主人の毛布を前足でホリホリして奪い、その毛布を巧みに丸めてフカフカ寝床を作って寝るのが当然のようになっていまして、ご主人はものすごく寒い思いを強いられます。柴犬はツンデレ好き、Mっ気のある人には絶対オススメなワンコですよ＾＾！　最後に、私のお気に入りの柴犬ブログサイトをご紹介します。

「柴犬のチコ。」 http://ameblo.jp/shiba-chico/





◀▶名前はナイト（5歳）。人見知りをする臆病者で、高所が大好き。尻尾は珍しい真っすぐ立ち。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■サムライスピリッツシリーズ（NEO GEOほか・1993年～・SNKほか）　キャラクターが武器を使って戦うのが特徴のFTG。登場人物の1人に甲賀流＋ガルフォード流忍術の使い手であるガルフォードがおり、その相棒として忍犬のパピーが登場。「ラッシュドッグ」や「マシンガンドッグ」など、パピーだけが突進して攻撃する技がある。ちなみに、ガルフォードの特技はパピーと話ができること。平和を感じるときはパピーと遊んでいるときらしい。

もっと仲よくなりたい

気ままな相棒が欲しいなら 猫を飼おう！

犬よりもやっぱり猫が好き！　という方はこちらをどうぞ。愛くるしい行動などが動画サイトなどでも人気の猫ちゃん。彼らの性質を学んで、一緒に楽しい時間を過ごそう♪

ツンツンしててもデレたい気まぐれ屋さん

猫は飼い主へ積極的に寄り添ったり甘えたりといった行動をしてこないイメージがあるが、それは信頼関係しだい。本当は猫も遊んだり甘えたりしたいのだ。彼らから信頼を得るためにも、知識を得ておこう。





猫の心と体はとっても繊細 感情を理解してあげよう

喜怒哀楽といった感情は、実は猫にも備わっている。もっとも、感情というよりは反応といったほうがしっくりくるかもしれないが、楽しいと思ったり怒ったりといったわかりやすいものは表に出やすい。そういった感情とあわせて、猫独自の行動原理や体の仕組みを学べば、もっと彼らと親密になれることだろう。ここではまず、猫独自の性質について解説していく。

1 自由気ままでマイペースな性格

猫は基本的に1匹で行動することが多く、群れでの行動をあまり好まない。また、1日のほとんどの時間を寝て過ごすなど、とてもマイペースで、あまり行動的とは言い難い（もちろん個体差はあり）。ただ、狩猟本能は強く、動くものに対しての執着心は犬以上に強いとされている。



◀狭くて暖かいところがとにかく大好き！

2 ストレスの原因となる事柄が多い

人間と同じように猫もストレスを感じる。特に大きな音や環境の変化（引っ越しや同居人の出現）、たばこの煙や臭いなどは、猫にとってストレスの原因となってしまう。ストレスによって、さまざまな体調不良を起こしてしまうこともあるので、性格や便などに変化を感じたら、医師に相談したほうがよい。

3 毛玉を吐く

「うちの猫が何かを吐き出してる！」と驚く飼い主も多いと思うが、猫は定期的に毛玉を吐き出す。これは自分の体を毛づくろいしたときに体内に入ってしまった毛がまとまったもの。猫はこれを吐き出すために草を食べてお腹を刺激するのだ。そのために、ペットショップや園芸店では、猫草と呼ばれる草を購入することができる。野草のなかには猫が食べてはいけないものも多いので、できるだけ購入したものを与えよう。特に長毛種には必須のアイテムだ。



▲猫草はそれほど高くないので、定期的に購入して、適宜与えるようにしよう。

4 猫独自の行動を理解する

猫はたまにおもしろい行動をとることがある。もちろん意味のないものもあるが、たいがい何かしらのサインを送っていると考えたほうがいい。やたらと体をこすりつけてくるのは、なわばりを主張していたり、夜に走り回るのは夜行性ゆえの興奮状態だったりするのだ。これらの行動を理解し、極力対処してあげよう。

ふみふみ行動	毛布や布団、または飼い主のお腹をモミモミしたりする行動は、幼児期の授乳を思い出しているとされるので特に問題はない。
ノドを鳴らす	たまにゴロゴロとノドを鳴らしながら寝ていることがある。これは幼児期のなごりで、母親に自分の場所を知らせるためとされる。
爪とぎ	猫は爪をとぐ習慣があるため、家の柱やふすまが被害にあうことも。そのため、必ず爪とぎを用意してあげよう。

5 高い場所がとにかく大好き

猫が高いところを好むのは、敵から身を守る習性があるためという説がある。もともと狩猟生活をしていた祖先が、森などで生活していたこともあり、本能的に高いところが落ち着くようだ。ペットグッズにはそういったものも多い。



▲猫が歩行できるくらいの幅の板などを壁にそって打ちつけ、道のように組んだもの。



◀猫が登ったり、箱状の部屋の中でくつろいだりすることができる。さまざまな種類がある。

メーカー犬派代表

カプコン
巧舟氏（ディレクター）
代表作:ゴースト トリック、逆転裁判シリーズ

ゲーム中にも愛犬が登場します

最初に告白してしまうと、ぼくはもともと動物には興味がなく、一緒に暮らすなんて一生ない……というか、考えたコトもないという、このコーナーには最もふさわしくないダメな人間でした。ところが……ひょんなコトから、現在、ウチには今年3歳になるポメラニアンの“ミサイル”くんが走り回っています。生まれたばかりで我が家に来た頃は、会社の昼休みに自転車で帰って世話をしたりして……今では立派な、ウワサでは“ポメラニアン”の枠に収まりきらない、堂々たる小型犬（？）に成長しました。

さて、こんなぼくでもヤツと3年間一緒に暮らしてみて認めざるを得ないのは、ヤツらは“愛情”でできている、ということです。毎晩、疲れ果てて家に帰ると、“前に会ったのは前世かい？”と聞きたくなるようなフルテンションで駆け寄ってくる小動物が。尻尾どころかシリまで必死に振りたくっていつまでも喜んでくれる、その姿を見ていると……たしかにこれは、ココロが洗われざるを得ません。

現在ぼくは『ゴースト トリック』というゲームを作っているのですが……実は、スクリーンの中でポメラニアンが走り回っています。名前はモチロン“ミサイル”。“公私混同”と言われたら返すコトバもありませんが、コレがまた、ものすごくカワイイ。スタッフもみんな動物好きなので、その愛らしさたるや、まさに超・本格派です。

ちなみに、我が家のミサイルは最近、あろうコトか、そのヒタイに「M」の文字が浮かび上がってきました。それを見るにつけ、コイツは我が家の“ミサイル”になるべく生まれてきたイノチなのだなあ……と、ますます愛しく思える今日この頃なのです。







◀▼▲左上の写真は現在の、左の写真は子供の頃のミサイル。確かに額にはMの文字が浮かび上がっている。上のイラストは『ゴースト トリック』に登場するミサイルとカノン。

■Fable Ⅱ（Xbox 360・2008年・マイクロソフト）　行動や選択が自分の分身の生き方に大きく反映され、さまざまな事象が変化していくRPG。ゲーム中で登場する犬はまさに飼い主を映す鏡で、よい行いをしていれば白く輝き、悪い行いしているとドス黒くなる。ドス黒くなるとボールを投げても取りに行かず、通行人には噛みつき、敵が現れれば逃げ出し、とやりたい放題。それでも、ボールを投げて手元まで持ってきたときのドヤ顔がたまらない。



家猫として育てるのが基本！初心者は短毛種からセレクト

猫の性質を学んだあとは、実際に飼うための基礎知識、そして猫の種類について勉強していこう。猫も犬と同様に飼うために必要なものが多く、それなりに準備が必要。また、エサについても知っておきたいことは多い。それらをしっかり覚えたら、実際に何を飼うかを考えていこう。犬と同様に飼うことができる種類は多いので、自分にあったものを選んでいきたい。

1 飼うために必要なもの

猫を飼うために必要なものは、猫用ベッドやトイレ（トイレ砂）といった基本的なものから、爪とぎやエリザベスカラーなど習性上必要なものまでさまざま。また、部屋の中のものには特に注意が必要で、コード類は見えないように工夫が必須だ。なお、洗濯機や便器などのフタが開いていると、中に入ってしまうこともある。入り込めそうなところには注意を払おう。

●必要なものと、あったら便利なものリスト

名称	解説
猫用ベッド	猫は寝ている時間が非常に長いので、寝床は作ってあげたい
トイレ＆トイレ砂	トイレ砂はさまざまなタイプがある。一長一短なので試してみよう
爪とぎ	爪とぎにもさまざまな種類がある。柱に板を打ちつけても可
エリザベスカラー	ケガや皮膚の病気の際に舐めないようにするために必要
ブラシ	毛づくろいをするときに必要。特に長毛種には必須！
ノミ取り用品	ノミはスポット剤やシャンプーなどで防げる。初夏から秋は要注意
防護網	2階以上の家の場合、ベランダから落ちないようにしておくこと
ワクチン	生後2カ月と3カ月で1回ずつ、以降は1年に1回必要

2 与えてはいけない食物を把握しよう

こちらも犬と同様、与えてはいけない食物が多い。ほとんどは犬と同じで、ネギや生肉、生魚、チョコレートなどは決して与えてはいけない。また、牛乳もNG。摂取すると下痢になりやすいので、必ず猫用のミルクを与えよう。そのほかでは卵の白身、アワビやサザエ、香辛料も同様に危険だ。また、猫といえば魚が好きというイメージがあるが、鯛などは骨が太く鋭いので、こちらも控えたほうがいい。野草も危険なものが多いので、なるべく与えないように！


▲市販のキャットフードが無難。人が食べるものは塩分が多いので、基本的には与えないほうがいい。肥満の原因にもつながるので注意！

3 外にはあまり出さないで家猫にしよう

猫は勝手に外に出て、お腹が空いたら帰ってきて食べたらいつの間にか寝ている、といった生活が当たり前な気もするが、基本的には家の中だけで飼うことをオススメする。なぜなら交通事故を防止し、大ケガや猫エイズといった完治しない病気になるのを防ぐためだ。外に出さなくても生活にまったく問題はないので、大事に思うならそうしてあげたい。


◀しっかりとした栄養管理も重要。運動量が減るのも危険だ。

4 初心者が飼いやすい人気の猫種

猫は大きく分けて短毛種と長毛種に分けられる。一般的には短毛種のほうが手入れがラクなので、初心者にはオススメ。長毛種は毎日のブラッシングが欠かせないので、忙しい＆一人暮らしの人には向かないかもしれない。また、性別によっても性格や見た目が微妙に異なるので、これもよく考えたい。

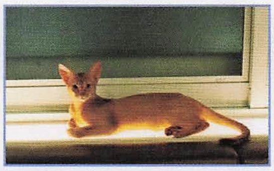
アメリカンショートヘアー 飼いやすさNo.1！ 丈夫で賢い！

美しい縞模様や毛並みが特徴の短毛種で、最近の流行種でもある。好奇心が旺盛で陽気な性格な猫が多いので、一緒に遊びたい人には最適かも。また体も比較的丈夫で、病気になりにくいといわれているのも人気の秘密。愛くるしい表情と行動は、見ていて癒されること間違いなし！


◀縞模様の形状は猫によって異なる。

アビシニアン スマートな体型の美形猫

引き締まった体と黄金色の毛並みが特徴の短毛種。体も丈夫で筋肉質なので、肥満の心配はあまりないだろう。見た目に似合わず人なつっこい性格で、甘えん坊な一面も見受けられる。反面、神経質なところもあるので、猫にとって暮らしやすい生活環境を整えてあげることが大切だ。


◀複数より、できれば1匹だけで飼うといい。

スコティッシュフォールド 垂れた耳がチャームポイント！

マンチカンなどと同様に人気の高い短毛種で、なんといっても垂れた小さい耳が特徴的。全体的に丸みを帯びており、愛嬌たっぷりでじゃれついてくる姿は、男女限らず虜にされてしまうほど。性格は穏和で寛容なので、ほかの猫種と一緒に複数を飼っても、衝突は起きにくいようだ。


◀シルクのような手触りの毛並みにメロメロ。

猫の写真を上手に撮るコツ

できるだけソファなどに座らせて、背景をシンプルにしたほうがきれいに撮ることができる。さらに、マクロ機能や広角レンズを駆使することで、遠近感を強調したり部位ごとを際立たせたりすることも可能。


◀寝ているところをアップで撮るのは簡単。

メーカー猫派代表
スパイク
齊藤祐一郎氏
（プロデューサー）

よく狩りのジャマをします

折れ耳がトレードマークのネコ姉妹で、見た目ネコなほうがモカ、たぬきっぽいビジュアルのほうがショコラになります。2匹とも異常に人懐っこく、その誰にでも甘える博愛っぷりがやや悩ましく……。仕事での疲労やストレスは、もっぱらこの毛玉達にもふもふすることで発散しております。

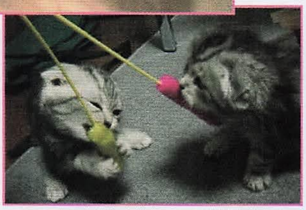
このお仕事をしていると必然的にゲームもよくするのですが、当家のオトモアイルー達は、人が使用しているモノに乗っかる習性があるようで……。よく狩りのジャマをしてくれます。最近ウィキペディアで何気なくスコティッシュフォールドのことを調べてみたら、「長毛種は“出会えれば幸運”と言われるほどに希少ではある」とか書いてあったのでテンションが上がり、以後は長毛ショコラを希少種、モカは短毛だけど折れ耳だし亜種かな……と手厚く敬い中です。

シッポを剥ぎ取りたくなる衝動を日々こらえつつ、楽しくルームシェア中。みなさん、やっぱりネコはいいですよ！（笑）


◀ユニゾン睡眠：貝類のごときうるわしき寝姿。アンモナイトか……。


◀オトモアイルー×2：おんざPSP！ 2匹そろってオトモっぷりはダテじゃない！


▲DSiでパシャり：業界人として、DSiを活用してみました（笑）。


◀幼少期：モカもショコラもウチに来たときは手乗りサイズでした。

ゲームもやっぱり犬猫日和

■シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド（PS2・2005年・アルゼ） 1929年のアメリカ大陸で、突如現れた怪物の謎を追っていくRPG。登場キャラクターのなかに人間の言葉を話す巨大な怪猫・マオがおり、バトル時はネコタッチなどの猫酔拳奥義を使う。サブイベント「五重の塔」では、ニャーミネーター、サモニャン、キャット・モリタ、ニャワラちゃん、ブルース・ニャーといったどこかで見たことがあるような姿をした5人の俳優（猫）と戦うことになる。

読者様のページ

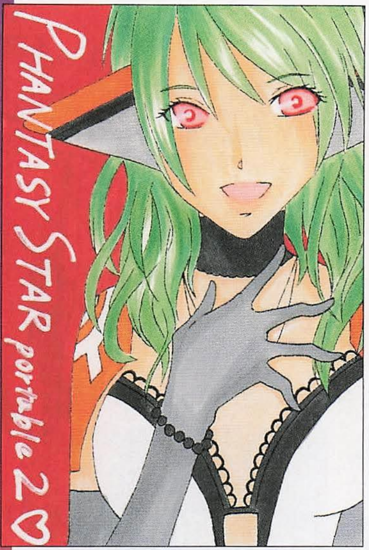
カラーほうる

COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

読者様から送られてきたカラーイラストを掲載する当ページ。早くも投稿が増えてきているのでもう1ページ欲しいな。

まだ気づいてる人は少ないと思いますが、カラーページを獲得したことによって生じた問題が1つあります。それは「店員の服や髪の色はどうなってるのか」ということ。ぜろやり744様（001）は想像で描かれたようですが、正確にわからないと描きづらいという人もいるでしょうし、質問される前に答えを書いておきますね……特に決まってません。なので、もし我々のカラーイラストを描きたいという方がいたら好きな色で塗っちゃってOKです。たとえ、リューヤの肌の色をピッコロ大魔王よろしく緑色で塗ったとしても文句は言いませんとも、ええ。（リューヤ）



▲群馬県　桃様：057：『PSP2』にのめり込んでいて、チェルシーのかわいらしさに夢中なのだとか。あのカタコトっぽい話し方にノックアウトされたのかな。



◀神奈川県　凛改めRIN様：066：『FFⅧ』のスコール君。ゲーム開始直後はこんなこと言う人じゃなかったのに、成長したよねー。



◀東京都　朝霞太郎様：007：「『君に届け』もう読みましたか？」とコメントが。ここ最近『オブリビオン』にハマってて……スイマセン。





▲宮城県　鷲生香菜様：056：色エンピツってここまでキレイに塗れるものなんだなあ、と感心した1枚。髪の濃淡まで丁寧に塗り分けたのはお見事でした。

◀千葉県　山の田んぼ様：069：『ペルソナ4』の久慈川りせ。うまい絵なんだけど、ハガキ裏に描かれたうろおぼ絵ギニュー様のほうが目を引きました（笑）。



◀静岡県　ぜろやり744様：001：今年もよろしくです。ところで最近の喫茶店にはウェイトレスの指名制があるんですか（笑）。



▶神奈川県　白色レグホン様：042：DSで新作が出たばかりの『QMA』のアロエを描いていただきました。それにしても胸がな……ゲフンゲフン。



▲栃木県　アスP様：021：『メタルギア』シリーズ最新作のヒロイン（？）・アマンダ。スネークとどう絡むのか楽しみです。



▲東京都　ごがちょ様：046：カブ大好きミストさん。確かドラマCDの予約特典もカブの種でしたっけ。徹底してるよなあ。



▲石川県　たての様：047：解説。チルノは簡単ななぞなぞにも答えられないおバカ娘です。⑨と書いてバカと読むのが基本。



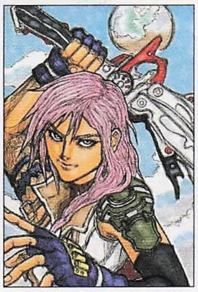
▲新潟県　プンチョ様：004：去年出たWiiのシューティング作品ですね。私は未プレイですがヌンチャクで遊ぶと楽しそう。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：リーンベルがお気に入りだそうです。個人的にはヴァシュロンのおバカな面がよかったかな。



▲静岡県　瑠璃丸様：039：受験生なのに原作7冊まとめ買いしたとか。私も受験前に「銀英伝」買い揃えたな、そういえば。



▲宮城県　リッチー・ロート様：051：眼光鋭いライトニングさん。武器を振りかぶるポーズも動きがあっていい感じですね。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064：美倖様はPS時代からの『鉄拳』ファンだそうです。3月公開予定の実写映画も見に行くのかな。



▲大阪府　六蓮様：062：「うろおぼえなので少し服が違うかも」とのこと。デザインは合ってますが色違いでした。惜しい。



▲山口県　黒子ダイル様：049：毛利元就を描いたのは地元の名将だからですね、わかります。しかしこの元就、若いなあ……。



▲大分県　也様：054：「『TOG』のマリク師匠の水着に吹きました」だそうです。ブーメランパンツで戦うからなあ、あいつ。



▲滋賀県　B・勇気様：029：『ストリートファイターⅣ』のさくらの必殺技。連打だけで追撃が出せる便利な技でしたね。

初代ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀愛知県　紅ゆはた様：014：「カラーほうる」宛ではなく、明らかに年賀状として来たハガキでしたが採用。達筆な字が個人的にツボでした。べつ、別に色気に惑わされたんじゃないんだからねっ！

マスの1枚



◀大阪府　遠野いずみ様：067：このパンダかわいいなぁ……と思って見てたんですけど、「ヘタリア」だとはまったく気づかなかった（爆）。国の擬人化で日本＝引きこもり＝鎖国ってのがいいね（いいのか）。

カナの1枚



◀高知県　翔様：038：穏やかに微笑む遊戯がステキです。ここだけの話、対戦のためにコナミカードゲームセンターに行ったことがあります。PSP版『TAG FORCE』には相当ハマりました。

ハルの1枚



◀群馬県　ハル様：043：クー・フーリンへの深い愛情とダンテの空気感にグッときた1枚です。気づいたら前回が『デビルサマナー』で今回は『メガテン』と趣味がだだ漏れなチョイスでした（笑）。

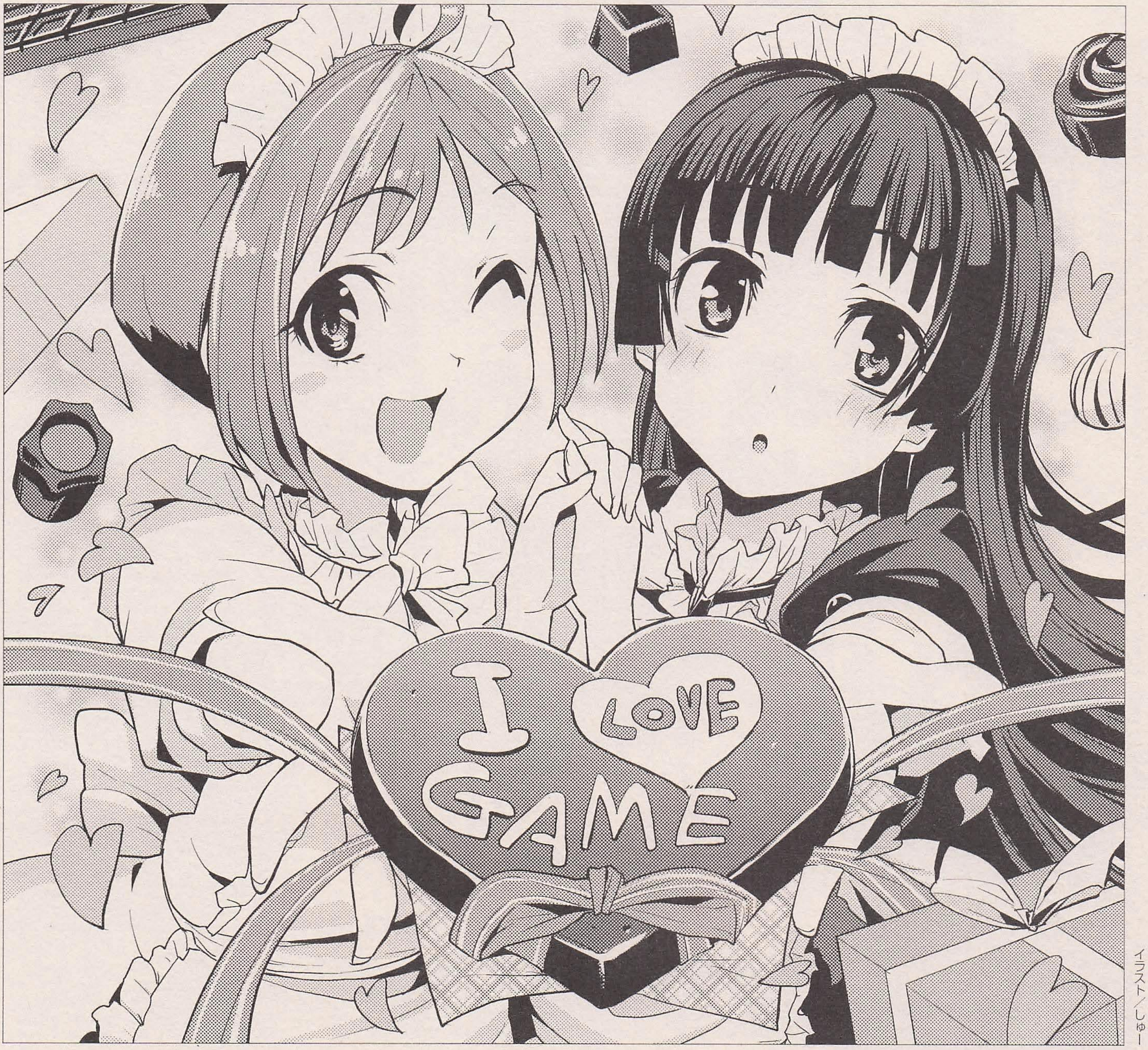
ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.185の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.185に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て!

初台ゲームほうる　もぐら商事

もう甘～いチョコをくださいとは申しません。楽しく素敵な読者様の投稿さえあれば！　ゲームへの愛情がたくさん詰まっていればなおグッド！　メール、ハガキ、封書にて各コーナーまで！



イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる想いの場

初台ゲームほうるる

GAMU HOURU

第5回



店員に年賀状を送ってくださったみなさま、ありがとうございました。今年もよろしくお願いいたします。それにしても月日が流れるのは早いですね、もう2010年ですか。使徒が来るまであと5年しかないんだよな。

封筒を開ける作業をしていたら、ケロロ軍曹の切手を貼って投稿してくださった方がいらっしゃいました！　ケロロが俳句を書くようにハガキにペンを走らせている絵が描かれた切手なんです。それを見ていたら、ケロロもゲーム雑誌を読んで読者投稿してそうだな〜ってすごい微笑ましくって♥　そういえば、誕生日に「究極合神 ゴッドケロン」のプラモデルもらったのに、まだギロロしか組み立ててません。時間が欲しい（涙）。（カナ）

年賀状ありがとうございました♥

マス：いやいや、来ないから、使徒。
中川：むしろ「ジェッターマルスが誕生するまであと5年」とか書いたほうがよかったんじゃないですか、年代的に。
ハル：そんな古いネタ、わかりませーん。
中川：え？　ざっと30年ほど前に放送された「鉄腕アトム」のリメイクアニメですが……店長はもちろん知ってますよね？
リューヤ：放送時には生まれてたと思いますが、物心つく前で見覚えがありません。
中川：くっ、裏切りましたね。
リューヤ：すいません、中川さんよりほんのちょっと若いもので（ニヤリ）。
カナ：店長……大半の読者がついてこれなさそうな話より、まずは読者コーナーの内容説明を先にするべきじゃないですか？
リューヤ：そうですね。では改めて……当ページは、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
マス：ゲームやアニメ、マンガなど、オタ要素がある話題ならなんでも扱う自由な雰囲気がウリで、なかでも特撮の話は大歓迎。いつも特撮ネタを投稿してくれてる阿部逸人様（012）、ありがとうございます。
ハル：……えーと、とにかくお好きな話題についてつづったハガキやメールを、P.185で紹介している各コーナー宛に気軽にお送りいただければ幸いです。
カナ：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうか。ネタコーナーの場合は、おもしろいかどうかで判断させていただきますので、どうぞみなさま奮ってご投稿ください♥

初台ゲームほうるる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



年末の大掃除で小学校の卒業アルバムを発掘した店長のリューヤです。で、先日ヒマなときにパラパラめくっていたら、恐ろしいことに気づいてしまいました。卒業アルバムのなかに、なんと児童ポルノ写真が！　単に修学旅行時の男子児童（私含む）の入浴写真が載ってるだけなのですが、Y岡くんの特定危険部位が写りかけていて限りなくアウトっぽい。もし児童ポルノの単純所持が禁止されたら、東京拘置所の牢内で同窓会を開くことになるのかの……!?　さすがにそんなのイヤだなぁ（笑）。

■料理長 マス



いやぁ、みなさんバレンタインのチョコレートありがとうございます！　まさかこんな段ボールいっぱいもらえるなんて恐縮ですよ。うーん、まぁアレですかね。これも人徳ってことで……え？　どうせバレンタイン前に書いているんだろって？……確かにこの原稿を書いているのは1月31日。「龍馬伝」を見ながらですが、何か？　何かじゃねえな、すいません去年は1つももらえてません。というか、最近は女同士でチョコをプレゼントしあってるとか。どんどん肩身が狭くなるね。

■ウェイトレス カナ



この前、ハルちゃんからディズニーランドのお土産をもらいました♥　かわいいスティックキャンディで、さっそく食べるゲームほうるるの男性陣を見ていたら、もうおもしろくて（笑）。風貌とのギャップに笑いをこらえるのに必死でした。ディズニーリゾートは何度行ってもいいですよね♪　今、適当に数えただけでも30回以上は行ってるカモ。

■ウェイトレス ハル



前号で店長がアイドル希望！　と仰っていましたが、個人的には（男性）声優さんを便乗してみるテスト☆　最近、仕事が終わると新婚さんな友人からお誘いがきます＠新居。もはや、その家の子ども化してWiiを楽しんでいるのですが、『みんなのおすすめセレクション朧村正』が出たら、旦那様から出禁をくらうまで入り浸るつもりです（笑）。

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



以前、実写版の「宇宙戦艦ヤマト」を皮肉るような発言をしてしまいましたが……すみません。撤回します。公開が楽しみです。沖田艦長役の山崎努さんが実にいいですねぇ。「あ、こりゃあ、とても最後までもたないや。死ねね。うん、死ぬ死ぬ」ってかんじの役作りが素晴らしい。制服が「宇宙空母ギャラクティカ」みたいなところも素晴らしいです。

ゲーム大喜利

コーナー担当 リューヤ

今月のお題は、よくも様（028）からいただきました「このゲームはこのキャッチフレーズで売ろう！」。キャッチコピーの頂点に挑んだ投稿作品を、さっそくご覧いただきましょう。

■「『パワプロクンポケット』シリーズ：野球もあるよ！」

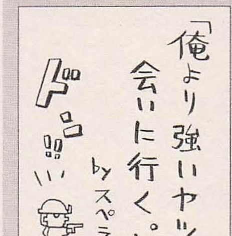
（神奈川県　白色レグホン様：042）

新作が出るたびに野球以外の部分が話題になりますよね、悪の組織が普通に出てきたりとか。

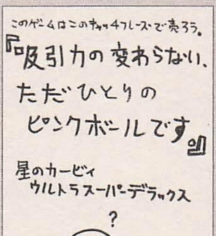
■「『ベヨネッタ』：……ムラムラします」

（広島県　コウト様：015）

開き直ったな（笑）。けどまあ、これはこれで素直な言葉なので訴えかける力があるかと。



▲東京都　朝霞太郎様：007：キャッチ自体は『ストリートファイターII』のものですが、それを『スペランカー』と組み合わせるとは。お前より弱いヤツなんておらんわ（笑）。



▲兵庫県　アルタイゼン様：018：なんでもかんでも吸い込みますからね、カービィは。吸引力ではダイソンの掃除機にも負けてません。考えてみれば腹壊さないのもスゴいかも。



▲福岡県　あまどれあさ様：006：採用理由は「らメェー」に吹いたから。「ら」は余計だろ、「ら」は！　悔しい、こんなダジャレで……でも笑っちゃう（ビクンビクン）。

■「『ピクミン』：おいしいよ♪」

（埼玉県　星空様：010）

グミっぽいお菓子だったらなんとなく食べられそうな気がし……やっぱ無理（笑）。

■「『ドラゴンクエストソード』：（Wiiリモコンの）ストラップの大切さがよくわかるゲーム」

（神奈川県　カザハネ様：003）

Wiiリモコン振ってすっぽ抜けたら危ないですからね。テレビ画面に突き刺さりかねないし。

■「『動物番長』：これであなたも肉食男子！」

（栃木県　アスP様：021）

動物になって、ほかの動物を食べることで強くなっていくゲーム。まさに肉食系ですね。

■「『ポートピア連続殺人事件』：キミはヤスを追い詰められるか！」

（千葉県　ジャンク様：013）

キャッチコピーで堂々とネタバレ。なんと漢らしい（笑）。そこにしびれる憧れる。

■「『太鼓の達人』：子供向けの曲ほど難しい」

（三重県　まめこ様：002）

難易度「おに」の「手のひらを太陽に」で泣いたとか。お子さま大喜びの曲ってアップテンポで意外と激しいのが多いしね……ドンマイ！

■「『FFXIII』：エリクサーだけじゃ物足りない」

（東京都　抹茶ナイト様：005）

だから戦闘終了後に自動で全回復するようになったわけですね。個人的にはもう少し難しくしてもらっても大丈夫だったかなぁ。

■「『街へいこうよ　どうぶつの森』：Wiiスピークで電話代を節約しよう」

（石川県　かおる様：019）

そうか、そういう使い方もあるのか！　目の付けどころが違いますね、お見事でした。

イカれたノートPCの代わりを買いに、先日秋葉原へ行ったときのこと。何件かの店を回り、狙っていた機種を安く（Lenovo　G550 Windows7搭載型で4万8千円）手に入れたのですが、その際やたらと目についたのがメイドカフェ。なんか最近、この手の店が増えたような気がします。それも妙な方向に進化してるというか……「着ぐるみカフェ」とか「リラクゼーション麻雀」とかもうね。ちなみに私が入ったのは猫カフェ（本物の猫と遊べる喫茶店。ネコミミ娘とは遊べない）でした。どうせならこういう癒される店が増えればいいのにな。（リューヤ）

コンビニでたまにやっているコラボ商品ものが大好きで、ちょうど今この瞬間も「ワンピース」とコラボしたサンジの「ラブラブハートいちごスナック」を食べています（笑）。お菓子を2つ買うとクリアファイルがもらえるのですが、自重できない私は、袋がパンパンになるほど買い占めてしまい、勇気を振り絞って（これを電車に乗って持って帰るのかと想像すると凹んだので）もっと大きな袋に換えてくださいとお姉さんに頼んだら失笑されてしまいました……。（ハル）

2月恒例のイベントっていったらなんでしょう？　バレンタイン？　違います。正月太りの応酬です。コラボのお菓子を食べている場合じゃ……ないですよね。わかりつつも「オタクの勲章」でみなさんがポケウォーカーの話題を出されてることに触発されて買いました！　「ベルサイユのバラ」の万歩計を!!　歩くたびにオスカルやアンドレが励ましてくれます。乙女心に火をつけるにはうってつけ。これを使って日々1万歩超えを目標に歩き続けています。アホのように歩き、アホのように水を飲み、アホのようにお風呂に浸かる！　この成果はいかに。と自らを追い込むドMさを露呈してみました。美は1日にしてならずとはよく言ったものです。(ハル)

年明け早々各所のみなさんから心配されてますが、私、このたびAKB48にハマってしまいました。ありがとうございます。いやぁ、メディアに身を置く人間として、彼女らをスルーしていた自分が恥ずかしいっす（もっともらしいことを言ってみる）。今までまったくアイドルに興味のなかった自分がなぜ……。まぁ自分でもよくわからないんですけどね。なんかね「ワクワクする」のよ。あー……なんか誤解を招きそうだ（笑）。うーん、まぁ物量に負けた感もあるけど、やっぱり秋元康氏の書く詞はいいね、ストレートで。ていうか曲数がハンパない。あ、続く（笑）（マス）

●英検の郵便番号欄に編集部の番号を書きそうになりました。危なかったぜ。　石川県　たての様：047

初台ゲームほうる



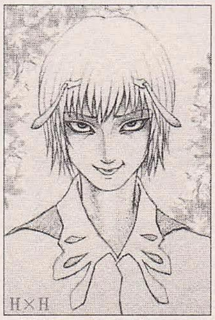
▲広島県　アクダマゲク様：008：『アイドルマスター』のやよいですね。ゲク様はPSPを買う際、周囲の人に「ゲームはやらないで動画だけ見る」と言っておきながら真っ先にこれを買ったのだとか（笑）。そのへんはさすがですね、うっうー。



◀新潟県　高橋智子様：065：『アイマス』からもう1枚ピックアップ。ちなみに律子を描いた理由は「オサレな服屋で白地に青ストライプの律子の服を見つけたから」だそうです。コスプレ用に買ってもよかったかもね。



◀千葉県　ジャンク様：013：前作の『貝獣物語』はやったことがあるのですが、これは未プレイだったり。調べてみたらケータイアプリに移植されてるのでちょっと遊んでみるかな。CG追加などの改良点もあるし。



▲新潟県　プンチョ様：004：なんであんなに休載するかな、「ハンター×ハンター」。せっかくおもしろいんだから続けて読みたい。



▲静岡県　睦月新吾様：016：「ねねさんみたいな嫁さんが欲しいっすw」とコメントが。そらそうでしょう、天下が取れる嫁ですから。



▲群馬県　蒼井智祐様：036：どーしても字を入れたがる、と自己分析されている蒼井様。いいんじゃないですか、それも個性ですよ。



◀静岡県　山本湛山様：033：ノキアは頭を打つと性別が反転するヒロイン（？）。女のときはひたすら凶暴なんだよなあ……（笑）。



◀大阪府　六蓮様：062：「買ったんですけどPS3がないってどゆことー」と涙のコメントが。次に買うものが決まりましたね、ふふふ。



◀埼玉県　星空様：010：戦人のゲームマスターぶりにお怒りの星空様。まずは落ち着いて、イケメン肖像画見て気を静めてください（笑）。



◀山口県　黒子ダイル様：049：「ムキムキは却下ですか……？」とのことですが、別に問題ございません。むしろカナやハルが喜ぶかも。

リメイク&移植希望

コーナー担当　リューヤ

今月の文字ネタでは新人さん2人の声をお届け。どちらも熱い思いが籠っていて圧倒されたよ……！

■「『アフターバーナー　クライマックス』が移植されると信じてXbox 360を購入し早4年、ついに移植が決まりましたがダウンロード販売のみだとか。パッケージとしての『アフターバーナー』が欲しい！」（東京都　kit様：072）

本体買った理由がそれですか。なんという愛と情熱……セガさん、熱心なファンの思いに応えてあげて！

■「隠れた名作『グランドレッド』のリメイクをぜひ。宇宙艦隊戦をモチーフにしたバンプレストのSLGです」（茨城県　のけもの様：073）

サターンにそんな作品があったのか、知らなかった。これは「銀英伝」ファンとしてすごくやってみたい！



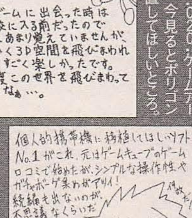
◀群馬県　ハル様：043：カードゲーム時代からさんざんやり込んでいた私のようなのもいるわけで。ディアーネがわいいよディアーネ。



▶東京都　朝霞太郎様：007：あれ、と思って調べたら両方Wiiウェア。DSで出てたのは『流星のロックマン』か、勘違いしてた。



◀神奈川県　水井しろ様：020：ゲームアーカイブスで配信中ですが、今見るとポリゴンが荒いなあ。キレイに作り直してほしいところ。



▶福岡県　あまとれあさ様：006：そういえば続編もリメイクもまだですね。大会が開かれるほどの人気作だったのに、これは不思議。

聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当　カナ

私の周りにはゲーム音楽が好きな人が多いので、嬉しいことにこのコーナー以外でも「○○の音楽スゴイいいよ！」と教えてくれる人がたくさんいます。つい最近立て続けにオススメされたのが『テイルズ オブ レジェンディア』の音楽。さっそくサントラを購入して聴くと、もうびっくり。作曲者の椎名豪さんは現在『GOD EATER』を担当されていますが、名前だけでピンと来る方はまだ少ないかもしれません。椎名さんの作る楽曲はなんてオシャレでメロディアスなんでしょう。聴いているとすごい心が揺さぶられちゃって、涙がハラハラ頬を伝います。ゲームに音楽を付けたものという感じがまったくしなくて、1つの楽曲としてメッセージ性がものすごい強いんです。音楽家っていうのはこういうことなのかなって感じさせてくれた椎名さんの曲をもっと聴いてみたい！

>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<<

■『クロノ・トリガー』の「時の回廊」です。すげー好きなんで、ジール王国のとこでゲームの手を止めてずっと聴いてます。（新潟県　高橋智子様：065）

『クロノ』シリーズはやっぱり人気ですね！　作曲者の光田さん、当時は23歳というからさらに驚き。天才。

■『ゼノギアス』の「風が呼ぶ、蒼穹のシェバト」。歴史ある図書館蔵書の中に吹く風を感じます。（東京都　阿部逸人様：012）

安部さんの“風”というキーワード、曲を聴いてもすごいわかります。グロッケンの音がステレオで左右に振り分けられているので吹き抜けてる感じがさらにします。

▶東京都　抹茶ナイト様：005：下村さんが作るボス曲はどれも重厚感と緊張感がありますよね。



▼福岡県　あまとれあさ様：006：昔のゲームは音が少なかったので、とにかくキャッチーなメロディが必要でしたね。でもベースがキモだと思いマスー

▶静岡県　拾い食い将軍様：040：映像作品ととらえても素晴らしい出来！



DATA

「テイルズ オブ レジェンディア オリジナルサウンドトラック」／エイベックス・マーケティング株式会社／¥3,500（税込）／3枚組

▶カナのこれ聴いて♪◀

私がオススメしたいのが男女のボーカリストとコーラス隊が熱唱する「my tales」。ゴスペル風で、本当にゲーム音楽？と驚くこと間違いナシです。あと、「シャーリーを追って」もライヴを聴いてるみたいで楽しい曲ですが、ダンジョンで流れるというからまたビックリ。ぜひ聴いてみてくださいね♪



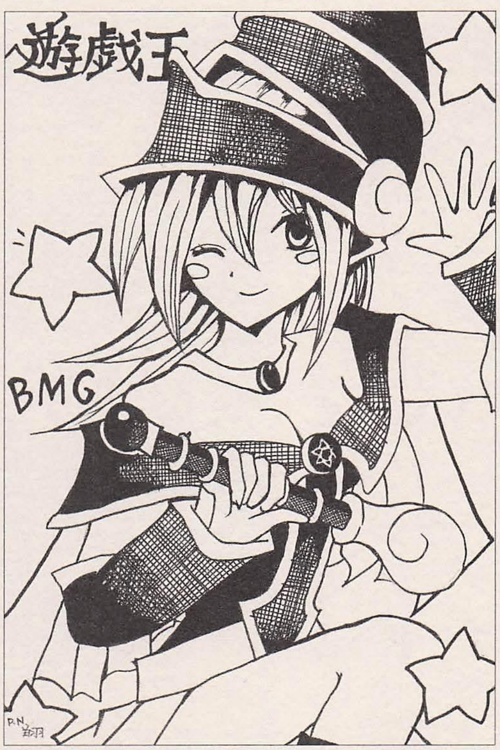


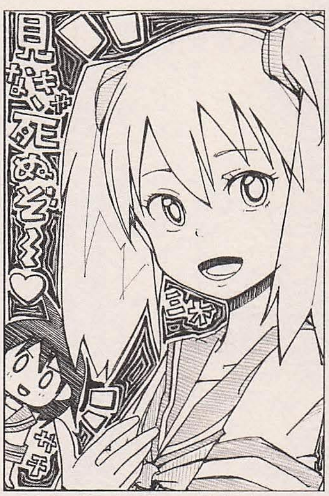
徹夜で仕事をしているとなぜか『がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻』のサントラを聴きたくなります。和製ジャズのような独特のサウンドも大好きで、ゲーム自体も私が小学生の頃にハマっていました。あのゲームってセーブがパスワード方式だったのがすごい印象的。アクションゲームとしての難易度も結構高くて最初のほうのステージで止めてばかりいた私ですが、ある日終盤のステージまで行ってゲームオーバーになったことがありました。これはパスワードをメモっとかないと！　と紙とペンを探す私。だけどメモを失くすのが怖かったので、何を思ったかランドセルの裏に油性マジックでパスワードを書いていました。懐かしいです（笑）。(カナ)

私が住んでいる街は、とある下町のマイナーな場所なのですが、日々とてつもない癒しをくれるスポットがあるんです。それは、駐輪場！　駐輪場の職員が右を見ても、左を見てもおじいちゃん。おじいちゃんパラダイスなのです。雨が降ると必ずサドルを拭いてくれるし、飴をくれたり、ときには自転車を直してくれたり。昔からおじいちゃん子だった私には、涙が出るほど心が温かくなる場所です。ルーズにも、駐輪場の更新をし忘れてしまっても優しく対応してくれるおじいちゃん。作業は確かに通常の2倍、3倍かかるのが少しだけ難点なものの、それだけに感謝の気持ちも2倍、3倍になって、人とのつながりがありがたく思える瞬間です。(ハル)

●「初台ゲームほうる」の略称は「しょげる」でいいですか？　千葉県　ジャンク様：013　(りえー!?)

初台ゲームほうる





▲東京都　朝霞太郎様：007：絶対誰もわからないと思いますので解説を。ニコニコ動画で公開されてる自主制作アニメ「するめいか」の登場キャラです。いや、「これ載せたら漢ですよ」とのコメントがあったので、「その挑戦受けた！」とばかりについ(笑)。まあ普通におもしろいし、興味のある人はぜひご覧ください。

◀高知県　翔様：038：カラーほうるに続いて「遊戯王」イラストを連発してきた翔様。「相棒は描けるのに王様と海馬社長がうまくいかないので、相棒とブラックマジシャンガールにしました」だそうです。しかしこのカード、作品屈指の萌え担当キャラだと思うんだけど、オシリスに瞬殺されたり生贄にされたりとロクな目に遭ってなかった気がするなあ。不憫な……。



▲東京都　晁也様：052：『サモンナイト』シリーズの10周年記念作品ということで、相当力入れて作ったみたいですね。声優陣も豪華ですし、声オタの方にはオススメです。しかし個人的には見送り。過去作のようにSLGで作ってくれたら買ったのに、なぜRPGに……？



◀東京都　阿部逸人様：012：ムネが大きくなる薬といい、先月号の描き下ろしイラストといい、遊び心がある作品ですよね。超期待。



◀兵庫県　アルタイゼン様：018：「コレは載せないといかん」という強烈なプレッシャーを感じた1枚。この白い眼がいいんです(笑)。



◀神奈川県　水井しろ様：020：白黒で色を表現するのって難しいですね、とコメントが。トーンだとお金かかるし墨とかどうでしょう？



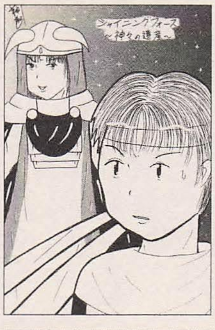
◀石川県　たての様：047：『うみねこ』も6作目になるのに、まだ犯人がさっぱりわからん。もう魔女でいいんじゃないか？(↑屈服)



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：『DMC4』の主人公・ネロですね。悪魔の右腕を目立つ位置に入れた構図にしているのがナイス。



◀栃木県　雷斗様：061：『うみねこ』もDSやPSPで出ないのかな、とコメントが。出ると思うけど同人で完結したあとかな？



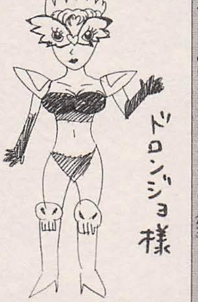
◀千葉県　神取ルキュ様：027：ダークソルがお気に入りという神取様。最後には自分まで生贄にした、根性の座った悪役でしたね。

今回、完全に引かれそうなネタが続きますが、覚悟のうえじゃよ。というわけで秋元康氏の書く詞は素晴らしいねという初歩的なところから話は始まりますが、みなさんはAKB48(SKEとかSDNとかユニット曲を含む……ってここの説明は省略)の楽曲がどれくらいあるか知ってますか？　いや、自分もね、シングル曲くらいは知ってたので多くても10曲くらいかなぁ……って。すいません、完全に認識が甘かったです。今現在、楽曲数は250曲以上あるんですよ！　これってすごくないですか？　しかもどれも本当にいい曲で、ハズレなしって感じ。(続く)(マス)

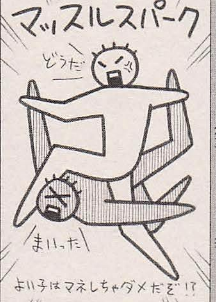
うろおぼ絵展覧会

コーナー担当
カナ

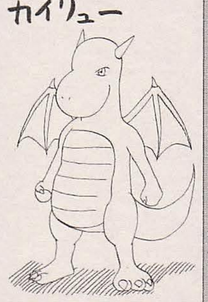
最近当コーナーへの投稿が増えていて大喜びのメイド'sです♥　絵のインパクトもさることながら、題材のチョイスにも読者さんの感性がキラリと光ってマス。ゲームほうるが読者ページ初担当のメイド'sですが、もう楽しくて仕方がないです！　担当コーナー以外のハガキまで読んじゃうので、お名前もずいぶん覚えさせていただきました。なかなか読者さん個人へお返事する機会がありませんが、作風を見ただけで「○○さんだ！」とわかることも♪　直接メイド'sにお手紙をいただくこともあったり、毎回キャッキャウフフな感じでハガキを選んでいます。読者ページは音楽のコンサートと同じように、同じ時間と場所を共有して一緒にコンサート(コーナー)を作り上げているように感じます。さらに、ココには担当と読者さん以外にも超個性的な出演者が。もちろん、それは読者さんのうろ覚えから生まれた謎のキャラの数々です(笑)。



◀栃木県　アスP様：021：仮面、セクシー、二の腕まであるグローブ、ブーツ……確かに特徴を思い出すと合ってるのに、どーしてこうなった!?(笑)。



◀奈良県　ケロッピー＝トード様：055：絡み具合はOK！　ただ、「キン肉マン」全巻制覇している私の目はごまかせません(笑)。でも、これも痛そう。



◀千葉県　ジャンク様：013：カイリューってこんなに凛々しいっけ!?　立ち姿と新たに生えた角に加え、足元はミュウツーを彷彿させます。絶対強い。



▶三重県　まめこ様：002：帽子の小ささもお茶目で、なんだかすごい優しそうなブラックホッシー。ユニフォームが白いから心まで穏やかに？　正解は黒です。



▶群馬県　ハル様：043：ガチャピン似てマス！　イタズラしそうな目つきがカワイイですね♥　それに比べてムックは雪男というより、森に住んでいそうです。



▶千葉県　山の田んぼ様：069：滅びのバーストストリーム、受け取りました♥　シンプルなのに、特徴を捉えててスゴイ。咆哮はうっかり出ちゃったみたい(笑)。



▶埼玉県　星空様：010：GBでグレムリンのゲームありましたよね～。すごい怖くて、難しかった。このギズモならハムスターみたいで心が和んだかも！



▶愛知県　紅ゆはた様：014：アイス大好きなカイトくんですが、アイスを食べる持ち方じゃない気が！　彼は一体何をしようとしていたのでしょう？

誘われて、予備知識もなく劇場版「Fate / stay night - UNLIMITED BLADE WORKS」を見ました。原作のゲームの存在は知っていたのですが、あのキャラクターたちがドンパチ戦うんだろうなぁぐらいに思ってました。そしたら演出がとにかくカッコよくて鳥肌モノです！　その映画では、ランサーというキャラが好きになりました♥　映画に触発されたことを別のお友達に話したら本編はないけどって、ファンディスクを借してくれました。一応美少女ゲームなので、ゲームほうるのみんなに話すのはどうかと思ったんですが、リューヤさんに言ったら本編を借してくれました。私ってなんて恵まれているんだろう。(カナ)

●「狼と香辛料」を貸してください。 石川県 かおる様：019 (リ)貸しますので取りに来てください)

今回、ノド部分の自分の原稿はすべてAKB48について書かれています。心して読んでください（笑）。いや、もう本当にすいませんというか別に謝る必要もないんですけど、なんかこの後ろ指されてる感がたまらないです。自分としては間違いなく新しい扉を開いたわけで、新鮮で楽しいんですよ。合計で100人くらいいるメンバーも覚えるの辛くないし。てゆうか、もうほとんど覚えた自分が怖いっす。前号で「今年中にメンバーの名前を覚える」って書きましたが、2月中にその目標も達成できそう。あー、本当は今回『ペルソナ3ポータブル』について書く予定だったんだけどなぁ。すまぬ。（マス）

そんなこんなで、どうしても生で歌が聞きたくて、でもどうしたら劇場での公演を観ることができるのか？ と、いろいろと調べたけどよくわからない（泣）。そこで弊社のAKBマスターこと「きよし師匠」にご教授願うことに。師匠はAKBが発足された当初からずっと劇場に通っている猛者。チケットの半券を見せていただき「この人は神だ」と思ったもんです。師匠からいろいろと現状を聞き、いてもたってもいられなくなった自分は、衝動だけでドンキホーテのショップに行き、2万9千円もするDVDボックスを購入しました。もちろんまったく悔いはないっす（マス）

▶神奈川県　木賊みどり様：024：「ヘタリア」の作者・日丸屋秀和さんのマンガですね。公式サイトを見に行ったのですが音楽がすごくよかった。癒し系っぽいし買ってみるかな。





▲群馬県　ハル様：043：「『メガテン』は世界で一番好きなゲーム。ファンクラブにも入ってました」とのこと。私も『if』はかなりやり込んだのですがハル様にはかなわんなあ。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：リーンベルのアクションを見て『エンド オブ エタニティ』が気になったとか。あのアクション、パンツ見放題らしいスよ？（笑）



▶大分県　也様：054：和風の世界観が魅力的なアトラスの新作RPG。花札で戦うのが斬新でいいと思います。伝奇物ということでストーリーにも注目ですね（笑）。



◀東京都　抹茶ナイト様：005：ウチにもイカロスさん1人欲しいわ。どんな願望も叶えてくれるドラえもんタイプの美少女とかチートすぎる。空から降ってこないかなー。



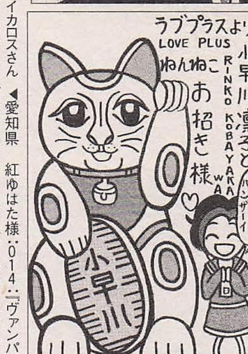
◀奈良県　ケロッピー＝トード様：055：カケアミから点描まで、トーンを使わずに全部手描きで仕上げた作品。とにかく手が込んでます。これ1枚描くのに、どのくらい時間かかったんだろう……？



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：『サムライスピリッツ閃』の新キャラですね。武器がリーチのある棍なので使い勝手がよさそう。……ところで、どういう漢字なのかは知らないけど「ヘリョン」って女性名じゃないのかな。同名のコメディアンがいたような気がするんだけど……？



◀愛知県　紅ゆはた様：014：『ヴァンパイア』シリーズのモリガン。なんで泣いてるのかはコメントに「どうしてこうなった」としか書いてないのでわかりません（笑）。



▲大阪府　岡周二様：026：これはアレか。先月私が「十二支を増やすならネコ最優先」と書いたからこうなったのですか（笑）。それじゃ仕方ないな。



▲高知県　翔様：038：アニメ版……じゃなかった『ポケモンエメラルド』のハルカですね。選んだ主人公が男だったので何度か戦ったなあ。

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ

ゲームをモチーフにしたパロディマンガを掲載していくコーナー。今回はリメイク版の『サガ2』、『ぷよぷよ7』、『スパロボNEO』と、昨年発売された3作品がネタとなっていますが、別に古い作品でもかまいませんよ～。『サガ2』はもともと20年前の作品だしね。要はおもしろければなんでもOKってことです。ついでに言うと、ハガキ1枚に2～3コマを詰め込んだ短い作品が多いですが、複数のハガキにまたがる大作を送っていただいても問題ございません……といっても、何十枚何百枚と送られても載せきれませんけど……。



▲千葉県　ジャンク様：013：それからゲタの用意もお忘れなく。実はあれも、鬼太郎の脳波で自在に動くリモコン武器だったりするのです。あとはオカリナくらいかな……？



▲埼玉県　星空様：010：そういえば食えそうなキャラって多いですね、ほほうどりとかおにおんとか。それを変身と言っていいかどうかは、とりあえず置いておくけどさ（笑）。



▲東京都　阿部逸人様：012：「リューナイト」の第2期ED「終わらない季節」にいたっては、少女向けアニメと言っても通るほどメロディアスだし。いや、好きな曲だけどね。

ツッコミ➡ますたー

コーナー担当 リューヤ

ゲームで起きたおかしな出来事に、全力全開でツッコミを入れていただく新コーナー。先月号の「投稿コーナー一覧」でしか告知をしていなかったので、おハガキはあまり来ないかなーと思っていたのですが意外と集まりました。よしよし、幸先いいぞ。それではさっそく、作品の紹介に行ってみましょう！

■「体重460kgのカビゴンを、モンスターボールに入れて軽々持ち運べるのは変！」
（石川県　かおる.様：019）

■「カビゴンが乗っても大丈夫なポケモンセンターの机」
（三重県　まめこ様：002）

まずは『ポケモン』ネタ2通をまとめて掲載。カビゴンを軽々と持ち運んだり、机に乗せたりするのは確かに変だよね……。モンスターボールは中が異次元につながっているとかで、重さを感じないようにできている気もするんだけど、机はちょっとなあ（笑）。

■「名前どおりの役割を果たすことは滅多にないSELECTボタン（PS系、DSなど）やBACKボタン（Xbox 360）」
（神奈川県　カザハネ様：003）

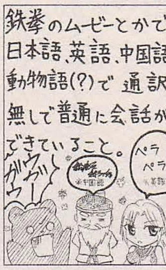
そういえば……DSのSELECTボタンを押した記憶がないな……（笑）。ファミコンの頃は裏技のコマンド入力に使ったりしてたんだけど。

■「敵に当たっても手元に帰ってくる『ブーメラン』」
（広島県　コウト様：015）

敵に当たったら地面に落ちるだろうし、これはどうにもフォロー不可能。ブーメランの翼が刃になってて、敵をまっぷたつにしてるなら戻ってくるだろうけど、そんなのどう考えたってキャッチできないしね（笑）。



▶神奈川県　木賊みどり様：024：「男の娘」という単語が脳裏に浮かぶ1枚。ある意味素晴らしき世界ではありますが、素晴らしすぎて住む気がしないなあ（笑）。



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：えーと、これは……ほんやくコンニャクを使ってもムリだな、動物語は（笑）。というか、この熊かわいくて和むわー（思考放棄）。

本誌発売の2月19日頃は大学入試シーズンの真っ最中ですね。こんな細かいとこまで読んでる受験生の読者様は早く勉強に戻ってください……と言いたいところですが、それだけではなんなので少々アドバイスを。ウン年前、私は文系志望の受験生だったのですが、英語の成績がもう壊滅的に悪くて。で、受験の日の休み時間にまで予備校のテキストを開いて悪あがきをしてたら、そこから3問ほど同じ問題が出たおかげで無事合格したのです。直前にやったことを一番よく覚えているのは当たり前なのですから、最後まで諦めなければいいことがあるかも、というわけで受験生のみなさま、がんばってください。（リューヤ）

流行のtwitter、去年6月に登録したものの最近までいまいちハマれませんでした。twitterは、自分のつぶやいた文章をあとで直せないので、几帳面な私は誤字や脱字があるとつぶやき自体を消しちゃうんです……。でも、自分のつぶやきに返信がつくと消すわけにはいかないですよね。毎日何人もの人がつぶやいてログはすぐ流れるので、そんなことを気にするより「今」の出来事を楽しんだほうがいいって思ったらハマっちゃって(笑)。それから結構な頻度でつぶやいてマス。ブラウザでtwitterを立ち上げっぱなしにするのもオススメ♪　タブに誰かがつぶやいた数だけ数字が表示されるので、世界中のいろんな人と電話しっぱなしみたいなんです♪(カナ)

●読者参加ゲームをぜひやってほしい。　長崎県　黒岩亜子様：074　(りむ。おもしろそうですね、それ)

初台ゲームほうる

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

さて！　今月も「オタクの勲章」のお時間がやってきました♪　担当するのは、先日非オタクな男性から「腐女子って何？」と曇りのない眼で聞かれ、返答に窮したハルです。

「年末の大掃除で、フィギュアやキャラグッズを処分したとのことですが、自分もいつかその時が来るのかと思いつつも、オタクライフを楽しみます。」　(東京都　抹茶ナイト様：005)

ごめんなさい。実はどうしても捨てられなかった次元大介とエース（「ワンピース」）のフィギュアだけはいまも棚に鎮座しております。取捨選択がときには必要、そう自分に言い聞かせて……。

「カフェオレをたしなみながら、PCで作業をする素敵な女子大生のアタクシ♥」を演出しようと小さなカップになみなみカフェオレを作り、PCの前まで持ってきてぶちまけました。その結果、PCは壊れました。慣れないことはするもんじゃないですね。」　(栃木県　アスP様：021)

まったくもって同じ経験をしました、緑茶で。PCが壊れた旨を母に言うと、なぜオタクのくせにPCをうまく扱えないと詰問され、ダブルショックもいいところ。でも、やめられないんですよね。なみなみと注ぐクセって。

「先日、趣味で描いていたイラストをオカンが見たらしく「アンタ、マンガ描いとん？」と突然聞かれたのでビビりました。よかった。エッチなの描いてなくて、本当によかった!!」　(兵庫県　アルタイゼン様：018)

母親という人種はなぜあそこまで子どもの所業に敏感なのでしょうか。エスパー並みですよね。これは次回、お母様にエッチなイラストが見つかり、勲章をゲットするという予告と受け取ってよろしいのでしょうか？　ダメ？（笑）

「私は誤って、PS3のコントローラーを尻でふんずけて壊したことがあります。もちろん家族にこっぴどくしかられました。」　(三重県　まめこ様：002)

エッジのきいた投稿をありがとうございます。というか踏むのも大変痛そうです……。踏むPS3もない私にとっては、ある意味うらやましい限りな経験だったり（笑）。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：羞恥プレイ以外の何物でもありませんね……。これぞオタクの宿命、通過儀礼です！　誰しも絶対経験があるはず。私も担当の佐川のお兄さんには、恥ずかしくて顔向けできません。



◀神奈川県　木賊みどり様：024：オタクの九死に一生スペシャルです。受験生にはなんとも誘惑の多いビルですね。私も以前、会社取り引き先のビルにアニメイトがあって、いつも隠密行動でした（遠い目）。



▲群馬県　ハル様：043：同感です。『ペルソナ3ポータブル』はプレイされましたか？　真田先輩……。ちなみにどうでもいいかもですが、私もTVがアナログなんです（笑）。



▲静岡県　拾い食い将軍様：040：健康的で素晴らしいですよ！　ポケウォーカー、気になるんですよね♪　しかし、うっかり外し損ねたという声が多いみたいですね（笑）。



▲愛知県　紅ゆはた様：014：貧乳と巨乳だと確実に後者を選ぶ私もたいがいです（笑）。ここにも確実に喜ぶ人間がいるので、ぜひ今後も胸ばかり描く姿勢を貫いてください!!

なんでもフリートーク

コーナー担当 リューヤ

当コーナーのスペースを拡大したのが先月。そしたら今月は投稿数が跳ね上がってしまいました。というわけで、広くなっても倍率はあまり変わってなかったり……送ったけど載らなかったという方、ごめんなさい（土下座）。

■「カラーほうる、待ってました……（´；ω；`）！　うれしすぎて涙が出ました。ありがとうございます!!」　(高知県　ミモ様：023)

■「ようやくのカラーページ獲得＆増ページおめでとーございます。イラスト投稿者さん、腕が鳴るでしょーね。文字ネタ職人の私ゃスペース拡大が嬉しい♪」(埼玉県　くーみん様：022)

カラーページ獲得に対する喜びの声はほかにも何通か届きました。さらにカラーページ増を狙ってがんばります。

■「自分、静電気が凄まじい体質なので、ビリビリ系の超能力者だって妄想してます。すっごく楽しいです」　(神奈川県　カザハネ様：003)

空に舞うコインが描く放物線が運命を決めたりするのですね、よくわかります（笑）。とりあえず、空気を電気分解して無酸素状態を作れたらレベル2ということで。

■「最近の出版業界って景気はどうですか？」(長崎県　黒岩亜子様：074)

世間さま同様によくはないですが、本誌に限って言えば決して悪くはなさそう。ハッキリした数字は知りませんが、このブ厚さ、この値段で毎月出ているわけですから。

■「いつも利用しているお店がPS1のソフトを取り扱わなくなってしまいました……（泣）。ハードも増えてきて仕方がないとは思いますが寂しいです」　(山口県　黒子ダイル様：049)

お店もスペースが限られてますから、古いハードはどうしてもね。割高だけど、欲しいソフトは通販で買うしか。



▲千葉県　山の田んぼ様：069：「でも呼ばれてるうちにだんだん心地よく……ハッ!?　んなわけない！　たぶん」だそうです（笑）。それはともかくお大事に。



▲群馬県　ハル様：043：クー・フーリンに追いかけられたら、槍で心臓を突かれたうえに聖杯戦争参加フラグが立ちますのでご注意。ゲームが違うけど。



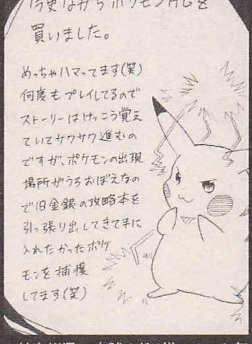
▲愛知県　紅ゆはた様：014：田の中勇さんのご冥福を心よりお祈りいたします。「鬼太郎」の目玉の親父役の声優さんで『ペルソナ』シリーズのイゴールもやってましたね。



▲栃木県　アスP様：021：確かに重い。ズシッときます。なのでお気持ちはよくわかりますが、明日買っても重さは変わらない件について少し話し合いませんかお客様（笑）。



▲静岡県　拾い食い将軍様：040：値段シールをしっかり確認したら1,200円→1,000円→800円→500円→200円だったそうです（笑）。そんなに人気がないのか、司馬昭……。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：お気に入りのポケモンだけならそんなに時間はかからなさそうな。全種類だと大変だけど……とにかく気長にがんばって♪



▲石川県　たての様：047：木賊様の隣になるよう配置してみるテスト。「卒業文集書くより緊張した」だそうですが、これだとさらに緊張するかな。ゴメン。

特撮バンザイ

コーナー担当 マス

ちょっと油断してたらこれですよ。なんの話かというと、新しい戦隊シリーズ「天装戦隊ゴセイジャー」の話。毎年この時期になると新しい仮面ライダーと戦隊シリーズが始まるんですけど、「仮面ライダーW」が昨年秋からのスタートということで、すっかり忘れておりました。なんでも今回は「護星天使」という天使のみなさんが主役の戦隊らしく、設定的にはかなりおもしろそう。星がテーマかと思ったので「超新星フラッシュマン」や「星獣戦隊ギンガマン」などの派生かなぁとも思いましたが、まさか天使とは……。個人的にはフラッシュマン好きなんですよ。フラッシュマンは、もともと地球で生まれた赤ちゃんが別々の惑星に連れ去られ、青年まで成長した頃に地球のピンチのために立ち上がる……というのがストーリー。これに加えて、自分達の本当の両親を捜すという目的もあって、かなりシリアスな展開だったと思います。そもそもですね……彼らの体は地球の環境に適応することができず、地球に居続けると死んでしまうという、なんとも過酷で悲しい運命がありまして。今放映したら子供泣きますね（笑）。ただ、その頃まだ8歳だった自分が覚えているくらいですから、おもしろかったんじゃないかと。子供には重すぎるとか刺激が強すぎるといった理由で、描写とか内容を精査する必要はあるかと思いますけど、ちょっと厳し過ぎやしないかなって思うこともしばしば。最近の子供達はかわいそうだなって思うことが多くないですか？　自分はロボットアニメが大好きなんですけど、番組自体が少ないですしね。これは玩具メーカーとの事情もあるので軽はずみなことは言えませんけど。「勇者シリーズ」とか「エルドランシリーズ」なんかは、今の子供達にも見てもらいたいですね。理屈抜きの感動とか友情とか、こういうところからも学べるんじゃないかと。「ゴセイジャー」も大人になっても覚えている名作になってほしいと期待しています。



◀奈良県　ケロッピー＝トード様：055：タイムリーな話題ですが、本作にはAKB48の秋元才加さんが悪役で出てます。かっこいい！



▶東京都　阿部逸人様：012：毎度ありがとうございます。自分も劇場で観ましたよ！「特捜ロボジャンパーソン」目当てでしたが（笑）。

洋ゲーってなんとなく苦手であまり手を出してこなかったんですが……やはり食わず嫌いはダメですね！　メチャおもしろいです、『オブリビオン』。かなり自由度が高くて、冒険する以外にも家買ったり馬買ったり飯食ったり酒飲んだりと、「異世界で生活してる」感を楽しめるのがたまらん。私が買ったPC版に限って言えば、メーカー自らが開発した改造ツールを使うことで自分好みにゲームを進化させられる（3D酔いしないように画面の揺れを抑えたり、魚釣りができるようにしたり）のもいいし。当分はほかのゲームに手を出せなそうです。（リューヤ）

前回、カナちゃんが書いていたよしながふみ先生の「きのう何食べた？」、実は私も大好きです（笑）。同先生の作品に「愛がなくても喰ってゆけます」という漫画があるのですが、自炊のレシピを紹介する前者とは反対に、この本は作者が外食で行きつけているお店のグルメレポ的な内容です。食のジャンルも幅広くて、触発されるようにお寿司屋、イタリアンなどに真似して行ってみたところ、なるほど、どれも外れなし！　おいしいモノを味わっている「間」だったり、読むだけで食欲をそそられる味の表現は、思わず自分もそこに足を運ばなければ気がすまなくなるような罪な1冊。こちらもオススメですよ♪（ハル）

「ゲエム懐古録」のページを読むたびに、自分だったらどのタイトルを選ぶかな……なんてことを考えてみたりします。やっぱりFC世代なので、『コナミワイワイワールド』が記憶に濃く残っています。あのとんでもなく長いパスワードも昔は完ぺきに記憶していました(笑)。江戸ステージでゴエモンを救出したり、『悪魔城ドラキュラ』の音楽とシモンのムチさばきにドキドキしたり(今思えばここからもうオタク気質が培われていたのかも)。アクションなのにシューティングも楽しめて、しかもオールスター出演。調べたら携帯のアプリにも移植されているそうで、昔のようなワクワク感を味わいながらプレイしてみようかなと思いました♪(ハル)

先月の店員紹介コーナーでカナが料理の話を書いてましたのでちょっと便乗。私は独り暮らし歴が長いせいもあり、釣ってきた魚を自分でさばいて刺身を作れる程度には自炊ができるのですが、締切控えて修羅場ってるとつい手を抜いてしまってダメですね。中華粥(研いだ米を鶏ガラスープで煮込んで具を入れるだけ)とか白菜と豚肉の鍋(やっぱりダシ汁で煮込むだけ)とか、手がかからないものばかりになってしまって。しかもレパートリーが少ないから飽きるし……というわけで読者のみなさま、オススメの手抜き料理がありましたらぜひご教授ください。(リューヤ)

ゲームの素

コーナー担当 中川大明



●これはあなたです!

実は年頭からtwitterをはじめております。流行り物ですしね、一応やっておこうかなくらいの気持ちで。「フォローしている」と「フォローされている」、それぞれ400を超えておりますので、まあ「やってます」と言っても怒られないレベルでありましょう。しかも、完全にプライベート。仕事関係とは一切つながりを断っての数ですので、我ながらがんばったなと思うしだい。アスキー・メディアワークス、それも電撃関係だけでもけっこうアカウントがあるのに、一切合切フォローしておりません。そうしない一番の理由は「思ったことを素直につぶやけなくなる」ってことでしょうか。もし仕事関係の人とつながりをもってしまったら、仕事のグチなんてつぶやけなくなりますし。いえ、つぶやいている人もいらっしゃいますが、私にはとても無理なんです。「あ、この人のこのグチ、もしかして私のせいかな?」なんて思ってしまうタイプなもんで。まあ、今でもグチはつぶやいておりませんけども。なにしろ仕事が仕事ですので、グチから職業が特定できちゃうかなぁ、なんて。せっかく匿名でやっているのに、それじゃ意味ありませんし……そこでなんですが、twitterをやっている、もしくはこれからやろうというみなさん、本誌編集長のおしょうさんを私の代わりにフォローしてはいただけませんか。「gameosho」で検索すると出てきます。編集長なのに「フォローされている」のが100ちょっとって、いくらなんでも少ないと思うのです。まあ、本人も「もっとつぶやきたい」とおっしゃってましたし、長い目でお願いできればと。相互フォローもしてくれると思いますよ。いえ、私はしませんが。まったく、何様なのでしょう、私は。

■めぐる めぐるよ 時代はめぐる

「3Dテレビが普及したら、バーチャルボーイのゲームがリメイクされたりするのでしょうか?」
(石川県 かおる.様:019)

3Dテレビって普及しますかねぇ? そもそも、みなさん、専用のメガネを毎回毎回つけたいと思います? 私にはとても面倒に思えまして。無精なものですから。

「近所の本屋さんが閉店! まさか書店難民になるとは思いませんでした…」(三重県 まめこ様:002)

「町の本屋さん」というのは「新たな本との出会いの場」にもなっていると思うんですよねぇ。そういった場所も少しは残ってほしいなぁ、と思っております。



◀栃木県 アスP様:021:ガッカリです。こんなんじゃ地上デジタル放送に移行できるかも心配になってまいります。



◀東京都 阿部逸人様:012:さらに数日後には郷里大輔さんまで……。これには本当に驚いてしまったしだいです。

マンガ/嶋村美和 (編注:なんとなく気持ちはわかります)

●最近初めてコミケに。ち、趙雲が歩いてる!? 静岡県 山本湛山様:033 (リ)さあ、一騎打ちを挑むんだ)

投稿コーナー一覧

カラーほうる	お気に入りのキャラクターのカラーイラストを掲載していくコーナー。ゲームやアニメ、マンガなど、元ネタのジャンルは問いません。何しろ白黒のほうで自主制作アニメの絵まで載せたくらいですからね!(笑)	グッズまにあ	こっそり始まる新コーナー第2弾。こちらでは自分の宝物だったり、あるいは欲しかったりする魅惑のゲーム関連グッズについて語っていただきたいと思います。
白黒ほうる	一方こちらは、白黒のイラストを募集するコーナーとなります。トーンや薄墨を使うのはもちろんかまいませんが、エンピツ描きだけはうまく印刷に出ませんのでご勘弁を。ちゃんとペン入れしてくださいねー。	ゲーマンガ	ゲームを元ネタにしたパロディマンガを掲載するコーナーです。練りに練ったギャグや、ふと思いついた一発ネタなどをマンガに仕上げてお送りください♪
ゲーム大喜利	次回のお題は神山椋有様(031)のご提案で「最後のラスボスがひどい件について」。完全回復魔法を使う、衣装が小林幸子の丸パクリなど、あなたが考えたアレなラスボスをイラストや文字ネタにしてお送りください。同時に、次々回のお題についても募集しますので、おもしろいものを思いついたらぜひご投稿ください。	リメイク&移植希望	読んで字のごとく、リメイクや移植を希望するタイトルを教えていただくコーナー。そういえば『ディープダンジョン』シリーズってリメイクまだだよね……?
		聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲーム音楽にスポットライトを当て、ジャンルに関係なく語り合いましょう! サントラ単位での投稿もOK。タイトルと曲名(場面でも可)を忘れずに♪
なんでもフリートーク	好きなことを好きなように語る、ただそれだけが掟のコーナー。ほかの投稿者様へのファンコールもこちらで受け付けております。悪口と法に触れる話題は禁則事項……そういうハガキはまだ来たことないけどね。	特撮バンザイ	特撮全般に関する話題やイラストを募集しているコーナー。過去の名作から最新の話題作まで、特撮を布教するつもりで投稿をお願いします!
うろおぼ絵展覧会	ルールは1つ、カンニング厳禁! 資料を見ないで描いたイラストをお送りいただく、羞恥プレイも同然のコーナーです。あなたもここで自分の記憶力を試してみませんか……とか書くと脳トレみたいだな(笑)。	オタクの勲章	オタクであるがゆえにかいてしまった赤っ恥を告白するコーナー。一部、オタクの懺悔部屋(笑)という名前で応募してくださる方もおりますが、どんと来い!
ツッコミますたー	ツッコミを入れずにはいられない、ゲームのおかしな出来事について投稿していただくコーナーです。今回は設定的なものが多かったけど、自分のプレイ経験をネタにしてもらってもかまいませんよー。	ゲームの素	iPadを買うことを決めているらしい中川大明さんが贈る比較的フリーダムなコーナー。液晶には保護フィルムを張る派の中川さんなので、iPadにキレイに液晶が貼れるのかどうか、そもそも貼るのかどうか、担当編集者はちょっとだけ注目しています。

今月の投稿者ランキング

■総評:熾烈なトップ争いを続ける阿部逸人様&かおる.様。その一方で、2番手集団との差は確実に詰まっています。8人をゴボウ抜きしたハル様の追い上げも目を引きますが——!?(以下、敬称略)

1位 **210ポイント**:阿部逸人(GN012)
2位 **200ポイント**:かおる.(GN019)
3位 **170ポイント**:アスP(GN021)
4位 **160ポイント**:ジャンク(GN013)
5位 **150ポイント**:紅ゆはた(GN014)、拾い食い将軍(GN040)
7位 **140ポイント**:まめこ(GN002)、朝霞太郎(GN007)
9位 **130ポイント**:カザハネ(GN003)
10位 **120ポイント**:抹茶ナイト(GN005)、ハル(GN043)
12位 **110ポイント**:星空(GN010)、よくも(GN028)
14位 **100ポイント**:アルタイゼン(GN018)、黒子ダイル(GN049)
16位 **90ポイント**:あまどれあさ(GN006)、神山椋有(GN031)
18位 **80ポイント**:くーみん(GN022)、木賊みどり(GN024)、岡周二(GN026)、山本湛山(GN033)、たての(GN047)

目玉コーナー V.I.P.を目指せ!

今月のV.I.P. ハル 様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる:○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください(投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ)。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今回は「各コーナーで大活躍だった」「何このかわいい女主人公」「『ラブプラス』が気になっているので」などの理由で票を集めたハル様(043、1回目)が、同率2位の拾い食い将軍様(040)、とろろ様(070)を抑えてトップとなりました。おめでとうございます! さらに、投票していただいた方のなかから抽選で、5名様に10ポイント(GNがない方にはGNも)を進呈しております。今月はアクダマゲク様(008)、水井しろ様(020)、ミモ様(023)、也様(054)、シン・バッドガイ様(075)にポイントを加算いたしました。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈!

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化!

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.179の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!(ゴールド昇格につきそれぞれ1回)

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ!」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか&投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにしたうえで、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpgやbmpなど、一般的なものなら大丈夫です。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量4MBを上限の目安にしてください。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙に絵やネタを描くとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますので気をつけてください。また、ペンネームやコメントなど投稿の必要項目は、できれば封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏へのご記入をお願いします。

■GN(ゲームほうる会員ナンバー)

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN(ゲームほうる会員ナンバー)を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰いたします。

投稿の締切 2月26日

メール投稿用アドレス games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先 〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 初台ゲームほうる係

もうすぐ春ですね♪ 春は新しい土地で生活を始める方も多いのでは? 私は17歳で初めて独り暮らしをした時のことを今でもよ〜く覚えています。当時、契約を済ませてカギを受け取った私は、初めて持つ自分だけの城にテンション上がりまくり。自分が働いたお金で契約したので、初めて部屋を見渡した時の感動もひとしおです。ひととおりその実感をかみしめてトイレに……もちろんその部屋のトイレに行ったわけですが……。か、か、紙がない!?(当然ですね) 独りで暮らすってことを実感した瞬間でした。それから独り暮らしをする人へのアドバイスは「とにかくトイレットペーパー!」と言ってマス。(カナ)

裏 ドクシャページ

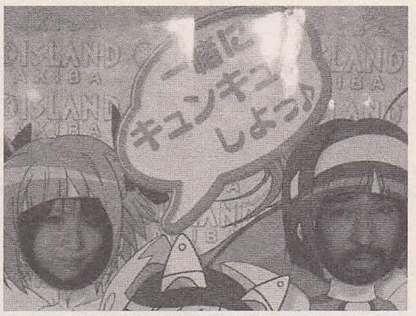
もぐら商事

えんや～とっと～、えんや～とっと。お、あれは……。なんだよ、もぐら商事かよ。ということで、もぐら商事です。小芝居を交えて書き始めてみましたが、まったく意味不明になりました。

なんとなく思いついたことをやっていこうと思います。

こんにちは。この原稿を書き始めた矢先、じゃがりこを机の下にぶちまけてしまい、軽く落ち込んでいるまっつです。編集部で仕事をしているときは、寝るかお菓子を食うことくらいしか楽しみがないのです。ちなみに、じゃがりこはチーズ味が好きです。不規則な生活習慣と適当極まる食生活……。身体にいくないんだろうなぁ。よし、健康のために梅しばを食べよう。賛成！　いやアルカリ性！

……さて、そんな不安はさておき、今号の企画は、ずばりコスプレです。さかのぼること数週間前、今回はどんな企画にしようかなと柿ピーをバリボリ食べながら考えていたとき、目に入ったのが「まこちゃんのグラビアはまだですか？」という１通の要望ハガキでした。グラビアといってももぐら商事は白黒ページ。グラビアはやっぱりカラーじゃないとなぁ。ということで今回は少しでも見て楽しくなるように、コスプレを企画してみました。どうであろうか！



▲今回の取材先、秋葉原での１枚。まこちゃんと五郎ちゃんの恥ずかしい１枚。一緒にキュンキュンしよっ♪

なんとなく企画

まこちゃんのグラビア写真まだですか？

◀愛知県 紅ゆはたさん



まこちゃんにコスプレをお願いしてみた。

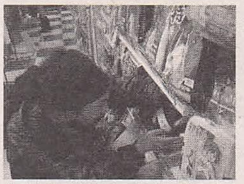
まこちゃんにコスプレをお願いしてみたところ、「いいですよ！　夏になったら水着とかも着てみたいです！」とやる気満々の返事！　夏はカラーページ必須だな、おい！

まずは衣装の買い出しから。

まっつ：コスプレ衣装ってどこで買えばいいのだろうか……。
村田：こういうグッズは、秋葉原とかじゃないですかね。なんとなく。
五郎：萌え～。萌え～。
まっつ：五郎君。気持ち悪いから、そういうのやめてみないか。
村田：ネットで調べてみましたけど、ドン・●ホーテがいいみたいですよ。なんでも品揃えは、世界に通用する能力を有するらしいです。
まっつ：『サカつく』かよ。じゃあ集合場所は秋葉原に決定。まこちゃんと一緒に選ぼう。キミたちもどんな衣装がいいか考えておくよーに！
村田：うぃっす。適当に考えます。
五郎：萌え～。

――秋葉原に到着――

まこ：おつかれさまで～す。
まっつ：まこちゃん。今日はおぢさんが好きなお洋服を買ってあげよう。
まこ：ありがとうございます！
村田&五郎：…まっつさんキモい…。



▲すごい形相でコスプレグッズをあさる五郎。通報されずに済んだ。



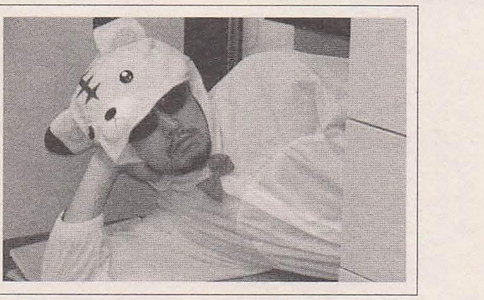
▲ダイエットする！　と言ってたのに、またクレープ食べてるし！

とりあえず秋葉原



コスプレ番外編

今回の企画で使用した服で気になったのは、今年の干支、トラの着ぐるみ。さっそくパジャマ代わりに寝てみました。
五郎：お～、似合うじゃない。
まっつ：あったかいな。これはグッスリ眠れそうだ……。
五郎：そんな汚い場所で寝たらあっという間に汚れるね。
まっつ：タイガーが黒く汚れてブラックタイガーに変身か。
五郎：エビに変身すんの？





マンガ&イラスト／モスバーガー

こんなヤツらが書いてます

まっつ：もぐら商事の編集&ライター。細々とやらせてもらってます。

村田：やる気に欠けている。寒いのと暑いのが嫌い。ねこ舌。

五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。某格闘ゲームの元有名人。

先輩：筋肉バカ。午前中は体を鍛える。プロレスラーの友人多し。

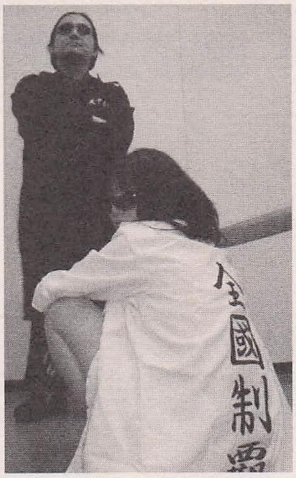
おしょう：本誌、編集長。忙しくても、ゲームをすることを忘れない。

まこちゃんのコスプレ博覧会

秋葉原で買い込むこと数時間。編集部のスタジオに到着！もぐら商事が選んだ衣装を着てもらいました。まこちゃん七変化……とはいかないまでも四変化くらいお楽しみください。

まっつのリクエスト　特攻服（全国制覇）

まっつ：まずはワタクスのリクエストから～。
まこ：うわ一特攻服！
五郎：背中に「全国制覇」
まっつ：村田君のぶんも衣装を用意したんだよ。
村田：喧嘩上等（笑）。
まこ：え～？　なんかイメージ違くないですか？
まっつ：そのギャップが狙いさ。まこちゃんにはぜひ全国制覇してもらいたいものだ（しみじみ）。



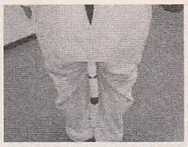


▲ポイントは背中の「全国制覇」と、ズラして掛けたサングラス。結構サマになってるよ～な……。

村田のリクエスト　トラの着ぐるみ

村田：僕が選んだ衣装は、トラの着ぐるみです。
まこ：かわい～！　今年の干支のトラですね！　村田さん、どうですか？
村田：/////////
まっつ：照れんな。しかし、まこちゃんはもちろん着ぐるみもかわいいな。
五郎：しっぽがいいね！
まこ：はい！　ありがとうございますっ！
五郎：お、おう。





▲ポイントは、かわいいしっぽ。下半身部分がだぶついているため、短足にみえるのもポイント？

五郎のリクエスト　ちび●るこ的な衣装

五郎：俺のリクエストはコレ！　ちび●るこ的な。
アラケン：……!!!!
まっつ：……おい五郎君、キミってヤツは……！
五郎：違うよ。ぜんぜん違うよ。この企画をやるからには、こういう方向性も必要でしょ？　ってアラケンいつの間に!?
まこ：着替えました～。
まっつ：おお？　今までで一番似合ってる！





▲ポイントは、胸に付いた名札と白いハイソックスでしょうか。もちろん名札はまこちゃん直筆。

小牧まこのリクエスト　パーティドレス的な衣装

まこ：最後は私が選んだ衣装っ！　どうですか？
まっつ：胸元が大胆！
アラケン：…………。
五郎：あらヤダ。大人っぽいじゃないの！
村田：なぜオカマ口調？
まっつ：自分で選んだだけあって似合っちょる！
まこ：ありがとうございます！　今度は水着も着てみたいです！
アラケン：…………！





▲ポイントは、胸元!!　正直、目のやり場に困りました……。ああ、写真が小さくてすみません。

感想とか

いつかはカラーでいろいろとお伝えしたい。

まっつ　今回、初めてアイドルっぽいお仕事をお願いしたような気が。女の子は、衣装１つで印象が変わるね。

五郎　普段着がある意味コスプレなオレが言うのもなんだが、男用のコスプレをもっと流行らせるべき！

村田　正直、男の特攻服は背の高いやせた人が似合うと思います。どちらも当てはまらない僕はちょっと…。

小牧まこ　１番のお気に入りは園児姿です♪　村田さんがトラを着て倒されてくれたら最強の園児になれたハズ！



▲撮影で使おうとした「ぐるぐるソーセージ」は、スタッフ（五郎）に、おいしく食べられました。

アラケンの目。

アイドルファンの間では、「アイドルによる幼女のコスプレ」を長時間眺め続けていると、ある種の"悟り"が啓けると言われている。でも、まこちゃんの幼女コスプレを見たボクは、別の開けてはイケない扉が開いちゃいましたよォーーーーッ！（恥）

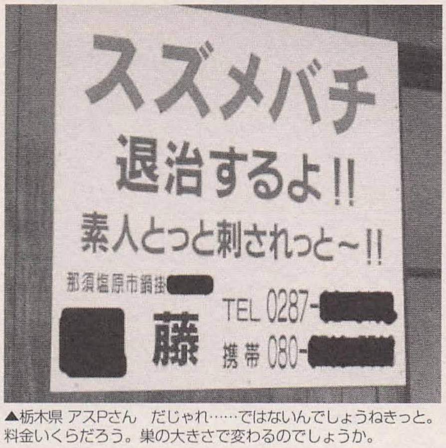


マコちゃんプロフィール
●芸名：小牧まこ　●生年月日：平成４年３月９日　●年齢：17歳　●出身地：埼玉県　●血液型：B型　●身長／体重：158cm／46kg
●スリーサイズ：B84／W58／H88　●好きな食べ物：チョコレートパフェ　●ブログ：どこでもまこぶろぐ（http://blog.livedoor.jp/zukanmako/）

みなぎる闘志！投稿ダマシイ！

もーぐら、もぐらもーぐらー♪
もーぐら、もぐらもーぐらー♪
もーぐーらしょーおーじー♪
（ロー●製薬のテーマ）

今号のおもしろ写真



▲栃木県 アスPさん だじゃれ……ではないんでしょうねきっと。料金いくらだろう。巣の大きさで変わるのでしょうか。

川柳

呼んでくれ ペンネームじゃなく 本名で

◀青森県 亀エモンさん
だ、誰のペンネームのことですか？

RIKI（りき）が手で 潰したリンゴを 飲まされる

◀青森県 亀エモンさん
手洗ってなさそうだね、RIKIは。

10年後の世界を予想

まっつさんは将来 ブルース・ウィリスみたい にかっこよくハゲるよ。

◀青森県 亀エモンさん
すでに予想は半分当たってます……。

サンジャポのデーブ・スペクターの席に 和田勉が 座っている

◀青森県 亀エモンさん
和田勉何歳？ってまた亀エモンか！

今月のご要望

まっつのかさぶた、まっつの鎖骨などの レア素材の入手方法 を教えて下さい。

◀青森県 亀エモンさん
床で寝ている間に剥ぎ取ればOK！

有名キャラ・芸能人等の「嘘目撃情報」コーナーが欲しいです。

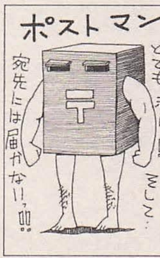
◀福岡県 あまどれあささん
ゲームキャラ縛りならおもしろそう。

ベタに投稿者 ファンコールコーナー が欲しいです

◀福岡県 あまどれあささん
これはアリかと。募集します！

ボクの考えた超人

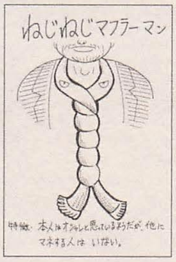
超人の本家「キン○マン」の最新刊が22年ぶりに発売されたということで、今号も超人多めでお送りしたいと思います。僕もさっそく購入して読みましたが、いや～懐かしい。Ⅱ世は読んでいなかったので久々に巨匠の必殺技・後付設定を楽しめました。



◀東京都 朝霞太郎さん
歩くポストには郵便屋もお手上げ。



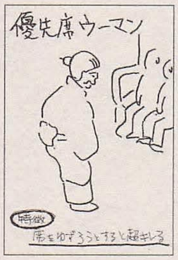
◀東京都 朝霞太郎さん
かち割るところは想像したくない。



◀茨城県 くぼちさん
『マザー2』にこんな敵いたよね。



◀奈良県 クロッピーさん
オリジナルよりカッコええやん！



◀新潟県 カリンさん
実際に会いましたが、強敵です。



◀埼玉県 まっつさん
そろそろリニューアル考えるか……。

普通のお便り

この葉書をチョコだと 思えば いい。

◀愛知県 紅ゆはたさん
黒ヤギさんたら読まずに食べた。

今号の電撃ゲームスには村田君の キスマークが ついてくる♡

◀青森県 亀エモンさん
おそらく確実に売上減！ 減ッ！



◀東京都 朝霞太郎さん
これはこれは、今年も良いお年を!!



近場の銭湯にある ケロリンの洗面器がほしい①

編集部での仕事が忙しくなると当然泊り込みの作業も増えるわけですが、そういうときは近場の銭湯にいくことが数少ない楽しみになります。最近気になっているのは、個人的に俺がよく利用する銭湯に備え付けられた、洗面器。昭和生まれの人ならわかると思いますが、（次ページへ）

大喜利

やっぱり尻が好き、ということでおしりがしゃべるネタのハガキがとどまることなくやってくる大喜利の時間です。このハガキの傾向を見ていると、やっぱり下ネタって永遠に通用するんだなってことがよくわかりますね。老若男女に通用するのはいいことです。ビバおしり。おしりって最高。

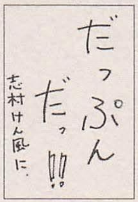
お題一覧

- ●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- ●ついでに足の裏もつぶやいた？　どんな一言？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●絶対に着たくない防寒着はどんなの？
- ●絶対に飾りたくないお雛様さま。どんなお雛様なの？
- ●唐突にペットがしゃべりだした！　言い放った一言は？
- ●彼女の飼っているインコが言葉を覚えた！　どんな一言？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう
- ●雪に対して悪態をついてみよう
- ●雨に対して悪態をついてみよう

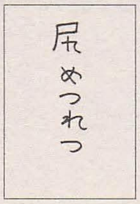
大喜利の答えだけでなく、お題自体も引き続き募集しているので、よろしくお願いします。お題と一緒に、模範解答的なものを添えておくと採用率がアップするかもしれませんよ！

●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？

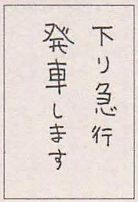
◀東京都　朝霞太郎さん　だめだこりゃ（長さん風）。



◀石川県　かおるさん　めつれつしたら大変。



◀石川県　かおるさん　途中下車だけは避けたい。

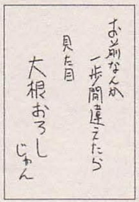


メールでの投稿

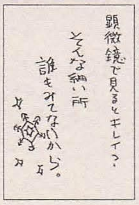
- ●「俺は7人の悪魔超人の1人、ブリブリマン！」
  福井県　大仏さん
- ●「シリカゲル」
  秋田県　ぼんれすはむさん
- ●「ブリリズム」
  石川県　かおるさん
- ●「もう余計なこと言わないほうがいいですよね？」
  福島県　神谷さん

●雪に対して悪態をついてみよう

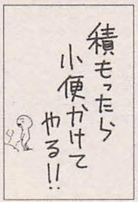
◀鳥取県　西島ばくさん　道路脇に残ってるヤツとか。



◀東京都　BOOXさん　氷の結晶キレイじゃん。



◀東京都　朝霞太郎さん　レモンのカキ氷の完成。



メールでの投稿

- ●「いつまでも居座らないでさっさと溶けろよ！」
  静岡県　とおるさん
- ●「犬のうんこ隠すな！　踏んじゃうだろ！」
  埼玉県　宵月さん
- ●「かまくらになるなら許してやってもいい」
  東京都　BOOXさん
- ●「俺は霜柱のほうが好きだけどね」
  東京都　闇よだれさん

●絶対に振られるホワイトデーのお返し

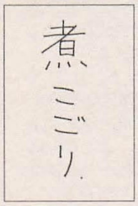
◀新潟県　カリンさん　カラカラカラカラ……。



◀新潟県　カリンさん　部屋に飾ってほしい。



◀東京都　朝霞太郎さん　手作りの煮こごり。



メールでの投稿

- ●カンバン
  埼玉県　ザリガニ君さん
- ●竹原慎二プロデュース サウナスーツ
  鳥取県　西島ばくさん
- ●化粧まわし
  埼玉県　宵月さん
- ●バールのようなモノ
  岩手県　青山坊やさん



村田のちっともいいコラム

お食事中の読者は読まないほうがいいかも

最近、初体験したことがあります。それは、激辛。まあ別に、カレーやラーメンと違い、辛いのが嫌いってことではなく、単になんとなく食べてこなかったというだけですが。そのきっかけは、電プレ編集者の「そういえば、こないだ腹減ってさ、コンビニでハバネロのスナック買ったのよ。それで、食べたらホント辛くて。なんで夜中に罰ゲームしてんだよと思ったよ。」という話。僕はいやいや菓子だろ、そんな激しくないだろと思い、さっそくコンビニへ。そして、ありました「最凶の暴○ハバネロ」。とりあえず、警戒しつつ食べてみます。これは確かに辛い。でも、耐えられないほどではありません。ただ、飲み込んでしばらくすると、胃の中があったかくってきます。あの感覚はヘンな感じですね。ヘンな感じは味わいつつも食べきり、その後は特になにもありませんでした。変化が出たのは、次の日のトイレで用を足しているとき。なんと穴があったかい。おお、これが辛いものは尻に来るってことか。唐辛子は凄いと、しみじみ感じた初体験でした。ちなみに、会社の近くには有名な超激辛ラーメンがある。それを食べた編集のそみんさんいわく「死ぬかと思った」とのこと。う〜んどうしようかなぁ。

見返り村田



あと何回振り向けばいいのだろう。

こんなコト募集してます

今月はご要望が見当たらなかったので、書くことに困っています。ということで突然ですが、現在（2/5）、僕の実家の新潟で雪がすごいらしいですね。友人が犬（中型犬）の散歩に出かけたところ、雪かきをしていないところでは、背中が少し見える程度であとはほぼ埋まったらしいです。生まれてこの方こんな雪見たことねぇといっていました。確かに、最近の新潟市は、ほとんど積もらなくなっていましたからね。正直、帰省してなくてよかったと、胸をなでおろしておるところです。

＜募集中のネタ＞

- ●おもしろい写真をたくさんください
- ●特技を教えてください
- ●懺悔もあるのでは？
- ●川柳も欲しいところ
- ●目撃情報お待ちしてます
- ●なにかご要望があればなんなりと

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、背伸びはしないほうがいい
一つ、いろんなモノを卒業していきたい

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

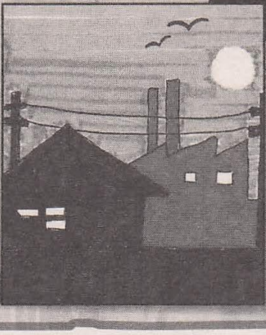


◀愛知県 紅ゆはたさん　年賀状どうもです（今頃かよ）

投稿の締切

3月5日(金)

（前ページから）あの懐かしいケロリンの黄色い洗面器なのです。正直、欲しいです。この洗面器って店とかで売ってるのを見た記憶がないのですが、ひょっとして非売品なのかな。と思ってネットで調べたら東急ハンズとかで買えるんですね。ひと段落したら買って帰ろうかな。（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲエム懐古録（ノスタルジア）

大人になった今でも忘れることができない、懐かしいゲームに関する思い出を語ってもらうこのコーナー。今回は、世代の違う2人の女性ゲーマーが熱く語る！

今号の紹介タイトル
- 『スーパーロボット大戦F完結編』
- 『moon』
- 『飛龍の拳』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本！

セガサターン

スーパーロボット大戦F完結編

発売日 1998年4月23日
メーカー バンプレスト　ジャンル S・RPG

1998年はこんな時代でした

……主な出来事……
- ウィンドウズ98発売
- 貴乃花と若乃花、史上初の兄弟横綱が誕生
- フランスW杯・日本初出場
- 映画監督・黒澤明 死去
- 和歌山カレー毒物混入事件

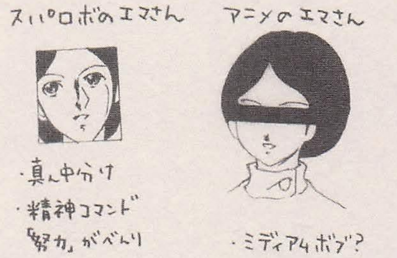
書いている人
リチョーよしみ
1985年生（昭和60年生）



◀『スパロボ』を遊ぶうちに、今ではすっかりガンダム好きに。人生に必要な知恵はすべてガンダムで学びました……。

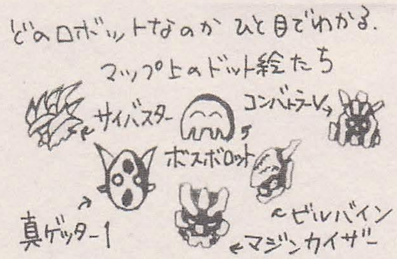
ココが魅力!! ロボットアニメ好きにも、ロボットアニメ入門にも

今もなお新作が発表され続けるS・RPG『スーパーロボット大戦』（以下『スパロボ』）シリーズ。今回紹介する『スパロボF完結編』は、『第二次スパロボ』以降続いてきたシリーズの集大成ともいえるソフトです。古今東西のさまざまなロボットアニメから数多くのロボットやキャラクターが登場し、作品を超えて協力しあったり戦ったりするのが何といってもこのゲームの醍醐味です。原作となるアニメをひとつも見ていなくても、ロボットとそれに乗るパイロットたちが、地球を守るために一丸となって戦う姿のその熱さに、童心を震わせたものです。



ココが魅力!! 数多のロボットが共存する『スパロボ』空間

正義のスーパーロボット軍団「ロンド・ベル」が、異星人やDC（謎の秘密結社的な組織）と最後の戦いを繰り広げる、というのがこのゲームのあらすじとなります。ロンド・ベルというのは本来は劇場用アニメ『逆襲のシャア』に出てくる部隊名なのですが、私はアニメを見るまでその名前が『スパロボ』オリジナルのものだと思っていました。かと思えば、ザビ家が率いるDCはゲームオリジナルの組織だったりして、原作アニメを知らない人にとっては、もう全部『スパロボ』内の固有名詞に見えてきます。そのゴッタ煮感も、『スパロボ』の魅力ですね！



30代編 思い出の1本！

プレイステーション

moon

発売日 1997年10月16日
メーカー アスキー　ジャンル RPG

1997年はこんな時代でした

……主な出来事……
- ペルーで日本大使公邸占拠事件発生
- 映画「もののけ姫」公開
- マザー・テレサ 死去
- トヨタ、プリウス発売
- 山一證券が破綻

書いている人
サガコ
1978年生（昭和53年生）



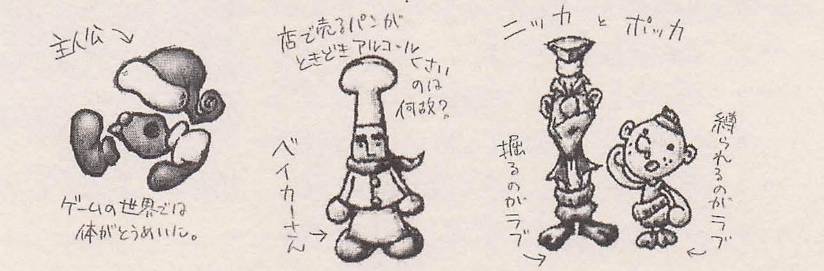
◀お父さん、お母さん、ありがとう。あなたたちが『ギャラクシアン』に夢中になってる背中を見て、私は育ちました。

ココが魅力!! キャッチコピーが秀逸！「もう、勇者しない」

97年ごろといえば、年初に『ファイナルファンタジーVII』が発売され、そりゃもう大作RPGが花盛りだった時代。そこへ来て、我らが（？）アスキーから発売された、この『moon』はとってもとっても奇妙な作品でした。なぜなら、RPGのRPGたる部分を徹底して排除し、全否定してあざ笑うかのような内容だったからです。勇者の否定から始まる物語――今でも本作は「アンチRPG」と呼ばれたりしますが、たぶん、そこがキモの作品ではない、と私は思っています。ま、そのへんは右ページで、のんびりと語るといたしましょう。心にあふれるラブとともに。

ココが魅力!! ラブを見つけて、愛を知ることでレベルアップ！

RPGでレベルを上げるといったら、敵を倒して経験値を稼ぐのが当たり前。ですが、それはよくよく考えたら、正義という名の下に行われる殺戮なわけです。スライムかわいい～とか言いながら、つるぎでざっくり。「そこに愛はあるか!?」そんなもんゲームで問うなよ!!　と誰もが思う。でも、そこを敢えて問うたのがこの作品です。敵を倒すことなどなく、アドベンチャー的な行動によってさまざまな愛の形、人のあり方を知る。そうしてラブをためるほど主人公の行動時間が増え、広く世界を見聞できるようになっていくのです。斬新だったんだ、当時は。



俺にも言わせろ！『飛龍の拳』
『飛龍の拳』というと家庭用ゲームとして有名ですが、実はこのタイトル、もとはアーケードのゲームです。当時中学生だった僕は、近所のゲームセンターでこの作品をやり込み、あと少しで強敵モンスターマンを攻略できるか、というところまでいったのですが……。クリア寸前で、なんと筐体ごとゲーセンから撤去されてしまったのです。それ以来、この歳になるまでこのゲームをアーケードで見ていません。非常に心残りなだけに今も忘れられない作品です。
（埼玉県 中尾ボーイ35歳）



リチョーよしみの思い出コラム

ゲームとアニメのギャップに度肝を抜かれる

『スパロボF完結編』の思い出

キャラクターの髪型に度肝を抜かれる

昔の『スパロボ』は、キャラクター表示がバストアップのイラストではなく、四角い枠に囲まれたドット絵でした。そのため、キャラクターの髪型部分は切り取られることが多く、ゲームをやっているだけではキャラクターの全貌は分からなかったのです。そのため、原作のアニメを見る際には幾度となく仰天する羽目に陥りました。「ガトーって長髪だったの……」「エマさんの髪型とんでもねーわ」と。『伝説巨神イデオン』の主人公ユウキ・コスモの特徴的なアフロヘアがまったく枠内に収まっておらず、むしろ無個性なキャラクターに見えてしまうのも、『スパロボ』マジックのなせるわざです。『イデオン』のアニメを初めて見たとき、ユウキ・コスモの髪型を初めて理解したときの衝撃は忘れられません。

原作との差異にも度肝を抜かれる

『スパロボ』の修理要員といえばメタスですが、メタスって原作アニメでは別に修理してないですよね。しかし原作アニメを見ていない当時中学生の私とクラスメイトにとっては、メタスといえば修理装置！　年上のお兄さんが「メタスには修理装置が付いていないよ」と教えてくれても、「うっそだーじゃあ誰がZガンダム修理するんだよー」と微塵も信じようとしませんでした……。かと思えば、自爆装置の付いたガンダムに乗る『ガンダムW』のパイロットたちがみんなこれ見よがしに「自爆」の精神コマンドを持っていたり、コロニーを守るために捨て身の戦いに挑んだバーナード・ワイズマン伍長がなぜか「自爆」を持っててちょっと悲しくなったりと、原作の妙な再現性がさらに私を困惑させました。

なつかしアニメの思い出

本放送を楽しんだ世代じゃないけれど

1985年生まれの私には、1972年に放送された『マジンガーZ』やら、1979年に放送された『機動戦士ガンダム』やらを、リアルタイムで視聴することは物理的に不可能でした。そんな私がガンダムと出会うことができたのも、ひとえに『スパロボ』をプレイしたおかげです。古いロボットアニメを語ることで、30～40代の方のノスタルジアに乗っかって新たな友情を築いたりもできちゃいます。教室で友達と『スパロボ』の進捗状況について語り合っていたとき、やってきた教師が「なぜダンバインを知っているのか？」と怪訝なようすで問いかけてきました。しかし、やたらと強くて小中学生に大人気なわりに、ゲーム内でしか登場しないダンバインの必殺技「ハイパーオーラ斬り」の話題になった時点で、既に会話が噛み合わないのでした。

そしてまた、ゲームによって思い出す

2009年にWiiで発売された『スーパーロボット大戦NEO』で、『ＮＧ騎士ラムネ&40』に登場するダ・サイダーと再会したときは、『スパロボ』の魅力をまた1つ実感しましたね！　プレイしているうちに、中学校時代、同級生と顔を突き合わせてダ・サイダーの魅力を語り合ったあの頃の記憶が鮮明に蘇ってきました。1985年生まれの私が中学生だった頃ですから、本放送からは若干時間が経っていました。しかしそのアニメの放送当時の雰囲気などがどうしても知りたかったために、古本屋さんで「ファンロード（読者投稿に特化したアニメ雑誌で、投稿者達はさまざまな作品に対する思いのたけを語っていました。）」のバックナンバーを購入したものです。そんなふうに片思いをしていた相手に、10年のときを経てもう一度会えるなんて♥　ゲームの思い出をアニメで振り返り、アニメの思い出をゲームで振り返る。オタクの本懐ここにあり！　ですね。



◀DVDやプラモなど関連商品は限りなし……。収納がまったく足りていません。

私的名場面

憧れのキャラクターに悶絶させられたあの日

原作モノのゲームで思い出深いのが、SFC版『ジョジョの奇妙な冒険』。発売当時には小学生であったため金銭的な理由から買えず、「週刊少年ジャンプ」に載っていたゲームの記事を読んで、あれやこれやとゲームの内容を妄想するばかりでした。自らのスタンド能力に苛まれながら眠るホリィのグラフィックが妙に色っぽくて、ドキドキしたのを覚えています。そんな印象を抱えたまま時が経ち、女子高生時代に偶然ソフトを中古ショップで見つけ、即座に購入！　SFC本体持参でウキウキと友人の家に遊びに行きました。ラスボスのディオと戦う直前のデータが残っていたので、ディオ好きの女子2人はさっそく戦いに赴きます……が、SFCで再生されるディオの「無駄無駄」の機械的なボイスがあまりにおもしろくて、コントローラを放り出して悶絶する羽目に。音声を紙面でお伝えできないのは残念ですが、とりあえずプレイ続行は不可能と判断されました。10年弱越しに夢見たゲームとの、あまりにも早すぎる決別。遊ぶ機会は少なかったですが、ソフト自体は今でも宝物です。今度また、起動させてみようかな。



サガコの思い出コラム

それもラブ、これもラブ、そして日本のゲームからラブです

『moon』がくれたもの

それもラブ、これもラブ愛の並卵味噌汁もラブ

ちょうど『moon』が発売されたころ、私は田舎から出てきて1人暮らしを満喫しているころでした。バイトも始めて、自由になるお金がちょこっとあって、自由に好きなゲームを買って遊べる。それがうれしくて仕方なくて。大学の単位さえ死守すれば、あとは自由に時間が使えるから、土日ずっとゲームしてても誰からも怒られない。あー楽しい、楽しいぞ、自由ってすばらしい～と思っていたころに出会ったのが、この作品でした。

本作は、ありきたりなRPGを遊んでいる主人公の少年が、ゲームの世界に吸い込まれてしまうところから始まります。いざ自分がプレイしていたRPGの世界に入り込んでみれば、罪もなくフィールドにいる生き物を殺していく勇者。人の家のタンスを開けて金は取るし、中にあった他人のパンツを頭からかぶって「でんせつのかぶと」とか言っちゃってて、まるでコント、もしくはキ○○イ。それだけ眺めていればギャグとして笑えるのですが、でも、プレイしながらあるタイミングで、ふとそれが笑えなくなっている自分に気がついたのです。

主人公は夢に出てくる月の女神に導かれるまま、光の扉を開けてこの世界を救うためにラブを集め始めます。乱暴狼藉を働き続ける勇者の足跡を追い、殺されたモンスターたちの魂を救ったり、人々の手助けになるようなことをしたりすることが世界を救うことに繋がるのだというのです。女神は主人公に語りかけます。「それもラブ、これもラブ」だと。

「世界を救うってなんだろう」「ラブってなんだろう」。プレイを進めるうち、そういうことを真剣に考える私がいました。「ゲームでモンスターを殺して、喜んでる自分ってなんだろう」。今まで当たり前すぎて考えも及ばなかった部分に、まったく違う方向から光を当てられて、はたと気がつく……そういう衝撃が、当時私のなかに確かにありました。

そうしてラブを集めていく物語が続いていきます。最終的に、光の扉とは何なのか？　ラブを集め、愛を知ることで世界の何が変わるのか？　どうすれば、世界は救われるのか？　プレイヤーは、そういう疑問を抱えながら、ゲームを進めていくことになります。詳細な結末については、あえてここでは触れません。残念ながらアーカイブスとして配信されてもいないタイトルですが、ゲームに単なるおもしろさだけではなく、「何か」を求めている人には、きっと記憶に残る作品であるはず。周りでソフトを持ってる人を探して、PS2を引っ張り出しても、ぜひ多くの人にプレイしていただきたい。そんな作品です。ステキな哲学のように考えさせられ、そして笑えるはずです。

『moon』がより、私のゲーム愛を深めてくれた

「くだらないゲームばっかり遊んでないで」という、アンチゲームの立場に立つ『moon』。ですが、私はこの作品に触れたことで、もっともっとゲームが好きになりました。そしてゲームが好きな自分をもっと前向きに大事にしてみようという思いで、就職活動を積極的に始めるようになりました。結果的にこうして、ゲーム誌に原稿を書く人間になり、ゲームというメディアを盛りたてる大人になることができました（就職活動そのものは思いっきり失敗したけどね！）。

ゲームというものが、その場その場の快感だけを追求して「おもしろければいい」という娯楽にすぎないことは、私も承知しています。海外ではFPSやTPSが売れに売れ、日本のRPGがなかなか受け入れてもらえない。そんな時代になっています。でもね……状況を承知していても、それに納得することは、いまだにどうしたってできません。どれだけ世界的な市場とずれていたとしても、本作のように、プレイすることでその人の心に何かを残す……そういうタイトルが日本のゲームにはたくさんあるはずです。人の心は複雑で、人生は限りなくややこしくて、だけど愛があるってステキなことで……。そういうことを表現するゲームもあってほしいし、そういうゲームが小説や映画と同じように評価される世の中であってほしい（そして売れてほしい！　売れなきゃ作ってもらえないから）。かっこよくて、強くて、敵を倒して気持ちいいだけがすべてなんて、狩猟民族はそれでいいかもしれないけれど、こちとら農耕民族はもっといろいろ考えて生きておるんじゃ、ボケ！　と、夢の中で叫んだりして。

考えさせられるゲームがあってもいいと思いたい

私は世界的に見たら少数派かもしれないけれど、ラブの感じられるゲームが好きです。ときには狩りもするし、戦争したりもするし、魔王を倒しにいく勇者にもなるけれど、世の中がそればっかになるのはさみしいし、ひとつの流れに落ち着いてしまうのは文化的に貧しい流れだと思います。爽快なゲームもあっていい。でも遊んでいて、悩んだり、涙を流したりして、心が動くゲームも同じように評価されてほしいな、と心底思います。ビジネスとして大作で記録を作るのは大切。でも、なればこそ、そこで得たお金を、「記憶に残る作品」にも投資してもらいたい。人の心を成長させるような作品を作れる国であってほしいな。所詮は島国、少数民族日本。でも、このお人好しな国民性がもっと広まれば、世界はもう少しラブで満ちるような気がするんだけどなぁ……。ゲームの可能性、信じています。

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！　（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー･メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

2月です。今回久保内さんに起こったことと同じような不幸が担当編集にも迫っているとか……。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

■人生に大事なこととその他はすべてアニメから学んだ

ゲームにハマって気がついたら、明日の起床時刻に限りなく近くなっていて恐怖に打ち震える瞬間というのは誰もが経験したことがあると思う。通勤や通学を呪うのはそんなとき。サラリーマン時代にうっかり徹夜したときなどは、「どーせ、会社に着いても使い物にならないんだから、休ませろよ！」と、行方知れずの怒りに打ち震えたりしたものだ。でも夜更かしって、なぜあんなに楽しいのだろう？　筆者は懐かしのアニメ『宇宙船サジタリウス』のDVD-BOXを大人買いしてから、全76話を毎晩体力の続く限り視聴し続けた結果、四日ほど太陽を見ていません。やっぱ、通勤とか通学って大事だと実感するね、ホント。

そんな感じで自堕落な生活を送っていると、実家の母親から一人暮らしの筆者のもとに、全長70cmはあろうかという新巻鮭が3本届いた。どうして実家の母親は息子に無闇に食材を送りつけたがるのだろうか。縦に並べると実に2m超の魚は当然冷蔵庫にも入らず、どうやって消費すればいいのか呆然としながら食材の入っていた段ボールを整理していると、そこから一通の手紙が。

■息子へ……

「息子へ。
新巻鮭をたくさん頂いたので送る。鍋にしたり焼いたりしなさい。野菜も今年は安いから白菜やキャベツをちゃんと買って、鮭だけ食べることのないように。白菜は100円で売っている。
新聞に学校の後輩が載っていたので切り抜きをおくる。ヒット小説家だそうだ。お前も文章を書いているのなら、これくらい活躍して新聞に出るような本を書きなさい。母は、恥ずかしくて親戚に息子のことを言えません。結婚する相手とかはいないのですか。まだデブなの？お見合いをさせようにもそのデブじゃあ、恥ずかしいです。痩せなさい。真面目に働いて痩せること。

追伸。親戚の息子からお兄ちゃんが載っていると言われて電撃ゲームスというのを読んだ」

■このコラムに愛読者がいました。母親です

読み進めていくうちに、自然に手が小刻みに震え、最後の一文を読み終わったとき、手紙をその場に落とした。「ど、どう言い訳をしよう」と怯えながら手紙を拾い上げると、こぼれ落ちる一片の新聞記事。それはまったく面識のない同じ大学の後輩、西尾維新のインタビュー……。母ちゃん、俺に『化物語』級のヒット作家になれって言っているの？　あと、西尾維新の小説は、たぶんあなたが思っているような、心が洗われて文部省推薦になるような小説じゃないんだ。特に、登場人物である千石撫子のエロさはただごとではないんだ。アニメ版のBlu-rayを購入したんだ。

とりあえず、今回からこのコラムはとても真面目なゲーム業界やIT業界のニュースを分析する論考へと大幅に内容を変更してお伝えします。こちらにもいろいろ事情があるのです。

携帯スマートフォンの世界的大ヒットになったiPhone。これを追撃する形でGoogleからAndroid携帯が発売され、主導権を巡る争いが激化している。
そんななか、先日発表されたAppleのiPadは、9.7インチの大型液晶をそなえ、電子書籍ビューワ機能も大きな注目を集めている。が、一部にはiPadが活用できるシチュエーションがまだ思いつかない、ピンときていない層もいるようだ。
筆者は、購入を決定済みだが、決定打になったのはキーボードレスの環境で直感的なネット巡回環境と動画再生が可能だということ。これまでのノートパソコンでは、ベッドに寝転びながら快適にアニメ鑑賞やゲームをするには体勢が限られていた。ベッドでダラダラしたいのに、気がついたら腕が痺れてしまったりしたのだ。だが、iPadの画面のみのスタイルは、寝返り打ち放題の夜更かし環境を実現する。

……結局、筆者の自堕落な生活は変わらないようです。母ちゃん、ごめんな。俺、働いてiPadプレゼントするよ。だからうっかり今回のコラムを読んでも見て見なかった振りをしてもらえないかな？

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「映画雑感……アバター」

つい先日、話題の映画『アバター（AVATAR）』を観てきました。前情報を何も仕入れずに行ったため、純粋に作品と向き合うことができたと思います。何となく現代のお話かと思っていたら、オープニングでいきなり宇宙船が映し出されてびっくりしました。まさかSFだとは！　アバターと言えば、現代ではインターネットで自分の分身として設定するキャラクターを指す言葉。なるほど、惑星パンドラの先住民ナヴィを模した分身だから『アバター』なんですね。

興味深かったのは主人公・ジェイクの設定。リンクしたアバターの身体で縦横無尽に駆け回る姿は、彼が下半身不随であることと対比されていますね。失われた能力を手に入れて「面白い」と言ってみたり、裸足で土を踏みしめて満足げに笑うカットが使われていたりすることからも、それは明らか。この設定はエンディングにもかかっていますので後述します。

物語の展開はエンターテイメントの王道パターンと言っていいでしょう。任務でナヴィと交流を持ったジェイクは、次第に彼らの文化と思想に惹かれていく。やがて軍を裏切ってナヴィに味方し、人間と戦う道を選ぶ――ナヴィの女性・ネイティリとの恋愛が絡んでくる点も含めて、とてもシンプルな構成です。同じジェイムズ・キャメロン監督が手がけた名作『タイタニック』とはずいぶん印象が違いますね。あちらは綿密な構成が大きな特徴で、時間配分やシーンの配置が細部に至るまで練り込まれていましたが、『アバター』は大きな枠だけが用意されていて、全体の構成は非常にゆるやかです。

鑑賞中の率直な感想は「まるでドキュメンタリー映画のようだ」……でした。3時間近い上映時間の大半はナヴィの文化と思想の描写に割かれており、物語を前進させるためのシーンや転換点はごく限られた量しかありません。キャメロン監督はめまぐるしく移り変わる物語を描くことよりも、自然と共生するナヴィを通して世界観を見せることに重きを置いているようです。ドキュメンタリータッチになるのは必然だったのかもしれません。

シンプルな物語に込められたテーマは、やはりシンプルなものです。私利私欲のためにパンドラを侵略する人間は、地球を破壊し続ける現代人や戦争の歴史と重なりますし、ひたすら好戦的なマイルズ（大佐）は政治的な思想と無縁ではありません。反戦映画とも取れる内容でしたね。

さて、物語の結末は人間の身体を捨てたジェイクがアバターとして目覚める……というものでした。注目したいのは序盤のシークエンスです。彼は急逝した兄の代わりにパンドラへ行く役目を担いました。それは彼自身も言っていたように「生と死の逆転」だったんですね。兄は亡くなりましたが、そのDNAを受け継いだアバターと下半身不随のジェイクが交信することになる。彼は「兄の生命を引き継いだ」からこそ自由な身体と戦士としての自分を取り戻し、パンドラという惑星を駆け回ることができたんです。

アバターとしての目覚めは「転生」という意味合いを含むでしょう。死は終わりではない――すべての生命は繋がっている。ナヴィの祖先が死後、聖なる木々に命を宿してジェイクたちに声を聞かせていたように。グレイス博士は「エイワ（神）はいる」と確信しながら亡くなっていきましたが、彼女の視点で表示されたエフェクトはアバターとリンクするときのそれと同じです。これらはすべて伏線であり、連綿と続く生命の連鎖が繰り返し示唆されていたことになります。生から死へ。死から生へ。それは自然の有様そのものであり、現代人に欠けつつある生命の価値観と言えるでしょう。

……それにしても、大佐があまりにもしぶとくて「見習わなきゃいけないな！」と思いました（笑）。これぞ悪役の鑑。不屈の精神って大事だよね、うん。そうそう、空の王者「The Last Shadow」ことトルークが戦闘ヘリに襲いかかる空中戦は凄かった。あんなのと戦いたくないです……（´・ω・）

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

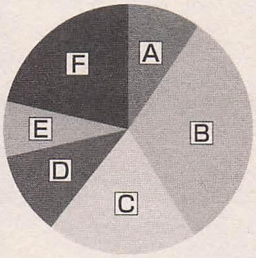
第6回のアンケートテーマ

ゲームの購入について

UMDを搭載しないPSP goも発売され、注目を集めるダウンロード販売タイトル。これを含めまして、ゲームユーザーのみなさんがどのようにゲームを買っているのか、実際のところをお聞きしました。（アンケート総数：387 ※質問によって未回答あり／集計期間：1月28日～2月4日）

Q1 2009年12月に発売された新作ゲームを購入されましたか？

はい…………………………………… 306票
いいえ………………………………… 81票



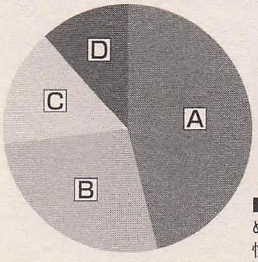
実際に購入したタイトル

回答数

- A Newスーパーマリオブラザーズ Wii ……………… 48票
- B ファイナルファンタジーXIII ……… 156票
- C ファンタシースターポータブル2 ……………………… 96票
- D 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS… 54票
- E ゼルダの伝説 大地の汽笛 ……………………………… 36票
- F その他………………………………………………………… 105票

■その他に挙がったタイトル
『クイーンズブレイド　スパイラルカオス』（PSP）、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』（PS3、Xbox 360、PC）、『アサシンクリード2』（PS3、Xbox 360）、『テイルズ オブ グレイセス』（Wii）、『ときめきメモリアル4』（PSP）、『戦国無双3』（Wii）、『ルミナスアーク3』（DS）、『極限脱出9時間9人9の扉』（DS）、『パワプロクンポケット12』（DS）、『Fallout 3: Game of the Year Edition』（PS3、Xbox 360）、『ウイニングイレブンプレーメーカー2010』（Wii）、『怪獣バスターズ』（DS）

「いいえ」と答えられた方の理由



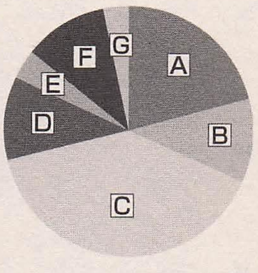
回答数

- A プレイしてみたいタイトルがなかったから………………… 36票
- B ゲーム以外のことにお金を使ったから ……………………21票
- C お金がもったいないから …12票
- D その他………………………… 9票

■その他の理由： まだクリアーしていないゲームを溜め込んでいるから（30代男性）、時間がない（10代男性）、自分の中で「ゲーム離れ」が進んできたのかも。（20代男性）、ほかにやってるゲームがあったから（20代男性）、ほかの月にゲームを買いすぎたから★（20代女性）、対応ゲーム機を持っていない（10代男性）

Q2 ダウンロード販売を利用してゲームを購入したことがありますか？

はい…………………………… 246票
いいえ………………………… 138票



実際に利用したサービス

回答数

- A Wiiショッピングチャンネル 102票
- B ニンテンドーDSiショップ 54票
- C PlayStation STORE… 192票
- D Xbox LIVE ………………… 54票
- E AppStore（iTunes）…… 18票
- F ケータイ全般 …………………………………… 54票
- G その他……………………………………………… 15票

■ダウンロード販売への御意見
『CAPCOM vs SNK2』のように、ネット対戦を搭載していたPS2ソフトをダウンロード販売して欲しいです。（10代男性）、PlayStation StoreとAppStore（iTunes）の代金設定は妥当。両方サイトが使いやすいので、今後も利用していきます。ダウンロードも早いですし。一方問題はWii。ダウンロードは有線でも遅いし、価格とゲームクオリティが一致してなく、ぼったくられてる印象が強い。64のゲームが高すぎて買う気がしない。ストアーの画面が不便すぎる。（20代男性）、Wiiの場合：体験版が用意されていないので、面白いか判断しにくい。PSPの場合：UMD版との差額が店頭で買うのとほとんど一緒なので、ダウンロード版はもっと安くしてほしい（20代男性）、Xbox LIVEに関しては少し割高な印象。PSストアに対しても同コンテンツならPSがお得。両対応のコンテンツならPSストアで買う。PSPのソフトに関しては、すべてのソフトで同時にダウンロード販売すべし。PSP goに対してないがしろにし過ぎ。その場合のプライスも少し高いパッケージ版の75%くらいならそっちを買う。今んとこ一番良くできてるのがXbox LIVEかな。海外製の意外な面白さを持ったソフトが多い。必ず体験版があるのがいい。（30代男性）、ゲームアーカイブスに出して欲しいゲームアンケートをやってほしい。（10代男性）、ゲーム機に外付けハードディスク、またはSDカードなどのフラッシュメディアを簡単に接続できるようになってくれないと、安心してダウンロード販売を利用できない。（50代以上男性）、ソフトが手元にないのが不安（20代男性）、ソフトの種類が少ない。体験版でプレイできるソフトを増やして欲しい（20代男性）、ソフトの不足感のみです。（30代男性）、ソフト内容の充実を希望。今ではプレイできない名作をダウンロードできるようにしてほしい。（30代男性）、ダウンロードだと、飽きても売れないからやりたくない。（10代男性）、ダウンロードデータの保存場所が欲しい。（20代男性）、ダウンロード版の値段が高いのでもう少し下げてほしい。特にPSPソフトの値段。それから、大容量のメモリーを安く発売してほしい（10代男性）、ダウンロードは楽だけど、買いに行く楽しみがない（10代男性）、ダウンロード版では出ないゲームがあり残念（10代男性）、ダウンロード販売だと常に定価で買わなければならないのが不満。それにパッケージがないから買ったという気分にもなれない。（20代男性）、ダウンロード販売の支払をコンビニ支払ができるようにして欲しい（20代男性）、パッケージ版と違い特典がつかないのが辛いです。また現在ほとんどのタイトルがパッケージとDLの併売でDL専売タイトルが少なく、DL版に魅力を感じない。（20代男性）、昔のゲームをDL販売する場合、権利関係など難しい所はあると思いますが、できればそれをクリアしてラインナップを増やして欲しいと思います。一時期言われていた手間がかかるというのは結構解消されていると思うので（端末の置いてあるゲームショップに行ってプリペイドカードを買えばいいため）、は価格と品数だと思います。（20代男性）

年間20万円以上をゲームのために使うという方が……こんなに!?

まず最初にお詫びと御礼を。今回、編集部の手違いにより、アンケートの実施期間が通常より短くなってしまいました。申し訳ございませんでした。ただ、結果としては短い期間にも関わらず多数の御回答をいただきました。ありがとうございました。特にダウンロード販売への御意見は、非常に参考になるものが多かったです。微力ながら、プラットフォームホルダー各社にお伝えできればと思います。
さて、ここでは上で御紹介していないものをまとめたいと思います。まずダウンロード販売の利用状況ですが、ゲームはダウンロード版しか買わないという方は0、パッケージ版よりも多く買っているという方が3名で、ときどき利用しているという方が189名でした。これは意外に多いと感じたのですが、いかがでしょう？また、1年間にゲームのために使う金額ですが、最も多かったのは5万円以上10万円未満の159名、次が10万円以上20万円未満の81名、20万円以上という方も27名もいらっしゃいました。これには正直驚いたのですが、設問として「アーケードゲームのプレイ代金」を入れたのが金額上昇の一因かもしれません。編集部で見ていてもw　アーケードゲームにハマってる人間は、ハンパないですからね、そのへんw
いずれにいたしましても、今回の結果はかなり今後のゲーム業界にとってポジティブなものではなかったかと思います。多数の御回答、ありがとうございました。（株式会社アスキー・メディアワークス第1編集部／倉西誠一）

次回のアンケートは？

次回のアンケートテーマは「SNS（ソーシャルネットワークサービス）について」です。ただ日記を書くだけではなく、ゲームも楽しめるようになったSNSについて、御利用状況をお聞かせください。御質問は電撃オンラインで公開、御回答のメ切は3月3日24時を予定しています。よろしくお願いいたします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.6

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.195を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1
⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人
⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中
⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット ⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている
③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う ②おそらく買う
③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう
④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃応王 ⑤電撃黒応王 ⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン ⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360 ⑩ファミ通DS+Wii
⑪ファミ通WaveDVD ⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ ⑭Vジャンプ ⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM ⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 今号の特集「WE LOVE DOG&CAT!!」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報
⑥レビュー ⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース ⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 **15**で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している ②接続していない

17 持っているハードの中でもっともプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む） ②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2 ⑤PSP
⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

18 **17**で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 **17**で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 今後、特集して欲しいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 **22**のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌広告
④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント
⑦友だちの情報 ⑧インターネットの情報
⑨その他

24 **22**のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報 ⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.298-301の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報 ②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある ②ない

29 **28**で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】堀井雄二氏
②【特集】エストポリス
③【発売直前EXTREME】龍が如く4 伝説を継ぐもの
④【発売直前EXTREME】絶対ヒーロー改造計画
⑤【発売直前EXTREME】不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ
⑥【発売直前EXTREME】.hack//Link（ドットハック リンク）
⑦【ゲームスMANIAX】スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
⑧【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストVI 幻の大地
⑨【ゲームスMANIAX】テイルズ オブ グレイセス
⑩【ゲームスMANIAX】キングダム ハーツ バース バイ スリープ
⑪【ゲームスMANIAX】MADWORLD（マッドワールド）
⑫【ゲームスMANIAX】モンスターハンター3（トライ）
⑬【ゲームスMANIAX】電撃モンハン組合
⑭【ゲームスMANIAX】セイクリッド2
⑮【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
⑯【ゲームスMANIAX】もぎたて！ ギャルゲマストバイ
⑰【ゲームスMANIAX】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
⑱【ゲームスMANIAX】Starry☆Sky ~in Spring~ PSPエディション
⑲【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
⑳【ゲームスMANIAX】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉑【ゲームスMANIAX】エンド オブ エタニティ
㉒【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXIII
㉓【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストIX 星空の守り人
㉔【ゲームスMANIAX】リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
㉕【ゲームスMANIAX】電撃サガ・アーカイブス
㉖【特報】ニーア レプリカント
㉗【特報】ニーア ゲシュタルト
㉘【特報】北斗無双
㉙【特報】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
㉚【特報】ラブプラス
㉛【FPS+TPS特集】バトルフィールド：バッドカンパニー2
㉜【FPS+TPS特集】アーミー オブ ツー：The 40th Day
㉝【FPS+TPS特集】バイオショック 2
㉞【FPS+TPS特集】Borderlands（ボーダーランズ）
㉟【FPS+TPS特集】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
㊱【FPS+TPS特集】EAT LEAD マット・ハザードの逆襲
㊲【FPS+TPS特集】オペレーション フラッシュポイント：ドラゴン ライジング
㊳【FPS+TPS特集】SOCOM：U.S. Navy SEALs Portable
㊴【FPS+TPS特集】MASSIVE ACTION GAME
㊵【FPS+TPS特集】下剋上列伝 Halo 3: ODST
㊶【FPS+TPS特集】撃たれ道
㊷【特集】WE LOVE DOG&CAT!!
㊸【連載】カラーほうる
㊹【連載】初台ゲームほうる
㊺【連載】もぐら商事
㊻【連載】ゲエム懐古録
㊼【連載】ゲームス×コラムス
㊽【連載】Webアンケート
㊾【特集】GUNDAM MANIAX
㊿【話題作】無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ
51【話題作】ガンダムアサルトサヴァイブ
52【話題作】喧嘩番長4 ～一年戦争～
53【話題作】モンスターハンター フロンティア オンライン
54【話題作】スーパーストリートファイターIV
55【話題作】世界樹の迷宮III 星海の来訪者
56【話題作】WiZmans World（ワイズマンズワールド）
57【話題作】ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
58【話題作】東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
59【話題作】斬撃のREGINLEIV（レギンレイヴ）
60【話題作】ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～ 囚われの守人
61【話題作】DEAD OR ALIVE Paradise
62【話題作】ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊
63【話題作】ゴースト トリック
64【話題作】ロックマン10 宇宙からの脅威!!
65【新作】TRINITY Zill O'll Zero
66【新作】QUANTUM THEORY
67【新作】ダンテズ・インフェルノ
68【新作】プロ野球スピリッツ2010
69【新作】みんなのテニス ポータブル
70【新作】クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ：ザ・ビデオゲーム（タイタンの戦い）
71【新作】DARKSIDERS
72【新作】ロックマン ゼロ COLLECTION
73【News Folder】ホットトピックス
74【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
75【News Folder】PlayStation Network
76【News Folder】Xbox LIVE
77【News Folder】ケータイ
78【News Folder】iPhone
79【News Folder】電撃ARCADEゲームス
80【News Folder】電撃PCゲームス
81【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
82【News Folder】ランキング
83【News Folder】レビュー
84【ゲームスPUSH】ロストプラネット2

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.6 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は4月発売予定の電撃ゲームス Vol.8誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 3月18日 消印有効

1 『龍が如く4 伝説を継ぐもの』（セガ） PS3



▲1年に1本というハイペースでリリースを続ける『龍が如く』シリーズの最新作が3月18日に登場！　本作は、おなじみの東京・神室町が舞台。きらびやかな街に4人の男達が集う……。この伝説的タイトルを3名様にプレゼント！

3名

2 『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』（KONAMI） PSP



▲『MGS』シリーズの長い歴史を1本の線でつなげる役目を持つ本作。「BIGBOSS」の称号で呼ばれる「ネイキッド・スネーク」が本作の主人公となる。残念ながら発売日が4月28日に延びてしまいましたが、この最新作を3名様にプレゼント！

3名

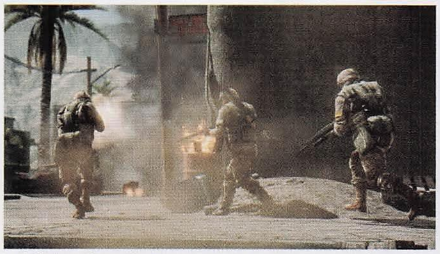
3 『エストポリス』（スクウェア・エニックス） DS



▲1995年にSFCで発売されたRPG『エストポリス伝記Ⅱ』が、15年という時を越えてA・RPGとなってDSに登場！　本作はSFC版を手がけたスタッフにより制作されており、伝説の名を継ぐにふさわしい完成度。P.12からの大特集も見逃すな！

3名

4 『バトルフィールド：バッドカンパニー2』（エレクトロニック・アーツ） PS3



▲陸海空の兵器を使って、なんでもアリなお祭り系FPS『バトルフィールド』シリーズの最新作が登場！　前作の流れをくむ本作は、破壊表現がよりパワーアップし、戦場にある建物を跡形もなく破壊できるようになっている。P.141の記事も要チェック！

2名

5 『アーミー オブ ツー：The 40th Day』（エレクトロニック・アーツ） PS3



▲元米軍レンジャーのリオスとセーレム、この2人の傭兵が今度は上海で事件に巻き込まれる!?　パートナーとの共闘を主眼に置いた本シリーズは、オンラインを介しての協力プレイが熱い！　詳しくはP.145の記事で確認しよう！

2名

6 『ストークト』（ラッセル） Xbox 360



▲雄大な大自然を舞台に、プロスノーボーダー達がダイナミックに雪山を滑りまくる！　用意された雪山は日本の富士山やアメリカのシュクサン山など、実在の山ばかり！　今年はスノボに行けなかったなぁ、なんてアナタ、ぜひとも当てちゃって！

1名

7 『ファイナルファンタジーXIII』浜渦正志氏サイン入り店頭販促用ポスター（スクウェア・エニックス）



◀昨年12月17日に発売され、約200万本の大ヒットとなった『ファイナルファンタジーXIII』。本作のサウンドコンポーザーを担当した浜渦正志氏のサイン入り店頭販促用ポスターを3名様にプレゼント！　P.117に掲載されている、浜渦氏のインタビューも熟読せよ！

3名

8 『天神乱漫』『ファイト一発！充電ちゃん!!』『GA 芸術科アートデザインクラス』ポストカードセット（ラッセル）



▲昨年末のコミックマーケットで配布された、ラッセルの『天神乱漫 Happy GO Lucky!!』、『ファイト一発！充電ちゃん!! CC』、『GA 芸術科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND』のポストカードセットを5名様に！

5名

電撃ゲームスVol.4 プレゼント当選者（敬称略）

❶『ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～』販促用B2ポスター
大阪府 巻幡孝志／岐阜県 加藤和英／滋賀県 三好隆文

❷Wiiリモコン専用USB充電セット
北海道 野原馨／神奈川県 杉山哉／高知県 大橋幸子

❸レフト 4 デッド 2
埼玉県 村田恵美子／愛知県 楠廣大

❹UFC 2009 UNDISPUTED
栃木県 笹岡敬英／福岡県 古賀大順／大阪府 赤井一成

❺ラ・ピュセル†ラグナロック
静岡県 外岡亜弓／宮崎県 渕上ケン／広島県 土居良太

❻リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
千葉県 関原雅美／東京都 斎藤崇加也／兵庫県 外丸昭知

❼モンスターハンター ハンティングカード コンセプトデッキ テオ・テスカトル
大分県 安部俊則／長崎県 黒岩亜子

❽モンスターハンター ハンティングカード コンセプトデッキ クシャルダオラ
神奈川県 木村翔太／石川県 髙尾祐太

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

GUNDAM MANIAX SPECIAL

2.20

30周年を越えて、ますます勢いづくガンダムシリーズ。そのシリーズ最新作「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」がいよいよ動き出す。宇宙世紀の新たなサーガと言える本作の魅力を、全10ページにわたってお届けする！



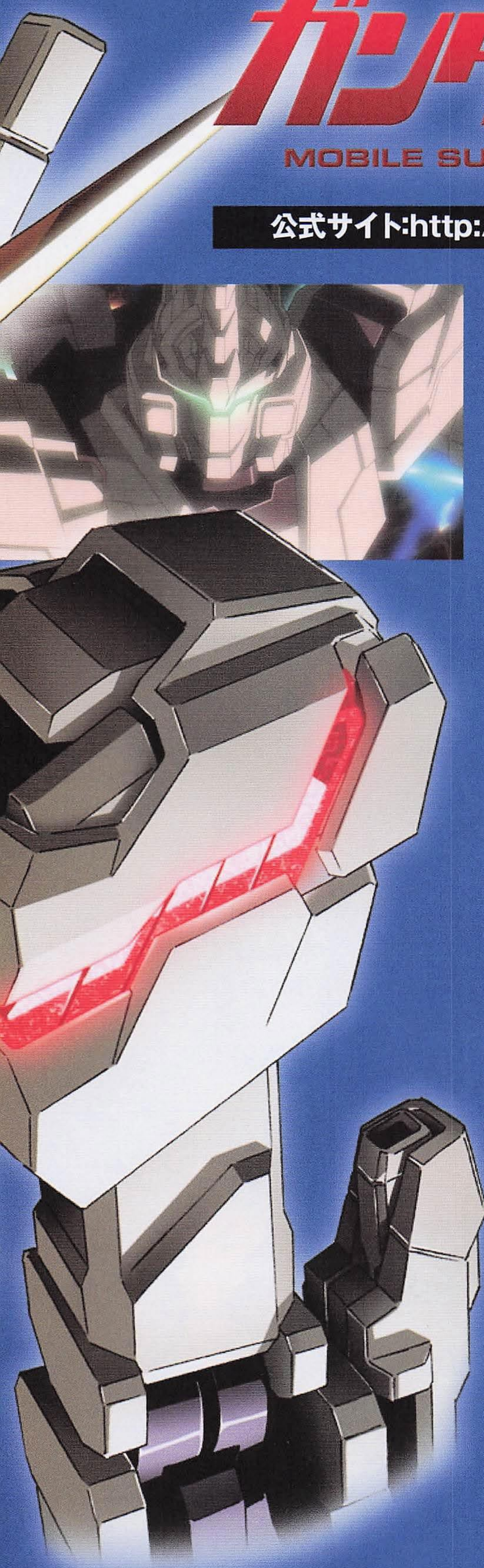
STAFF

原作：矢立肇・富野由悠季「機動戦士ガンダム」より
監督：古橋一浩
ストーリー：福井晴敏
脚本：むとうやすゆき
オリジナルキャラクターデザイン：安彦良和
アニメーションキャラクターデザイン：高橋久美子
モビルスーツ原案：大河原邦男
メカニカルデザイン：カトキハジメ、石垣純哉、玄馬宣彦、佐山善則
美術監督：池田繁美
撮影監督：葛山剛士、田中唯
設定考証：小倉信也
音楽：澤野弘之
音響監督：木村絵理子
企画・製作：サンライズ

白き獣が動く—

機動戦士ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

公式サイト:http://www.gundam-unicorn.net/



ガンダムUC観賞方法

OVAとして展開する「ガンダムUC」だが、新たな試みとして期間限定のプレミアビュー(イベント上映)と、PlayStation® Storeでの配信といった方法で、本作を先行して楽しむことができる。

THEATER 全国5大都市にて 2月20日よりプレミアビュー開催!

東京をはじめとする5大都市の劇場で、期間限定のプレミアビューを開催。また本作を上映館で観賞した人に限り、3月12日の発売に先駆けて劇場内でBlu-ray版第1巻を購入することが可能。

■公開期間:2月20日～3月5日
新宿ピカデリー(東京)、ミッドランドスクエアシネマ(名古屋)、なんばパークスシネマ(大阪)、福岡中洲大洋(福岡)、シネマフロンティア(札幌)
■公開期間:2月27日～3月12日
TOHOシネマズ六本木ヒルズ(東京)、シネプレックス幕張(千葉)、MOVIXさいたま(埼玉)

NETWORK PlayStation® Storeにて 2月20日より配信開始!

プレミアビュー初日となる2月20日より、PlayStation® Storeでも PlayStation3とPSPに向けて本作の第1話を、レンタル形式で配信する。

■HD画質…¥1,000(税込) ■SD画質…¥700(税込)

OVA Blu-ray&DVD 3月12日に同時発売!



全世界同時期発売を目指しているBlu-ray&DVDは、日本ではプレミアビューの3週間後に発売予定。なお、Blu-ray版には英語音声と、日本語、英語、フランス語、スペイン語、中国語(2種類)の字幕を収録している。

■Blu-rayDisc版:¥5,040(税込)、発売:バンダイビジュアル
■DVD版:¥3,990(税込)、発売:バンダイビジュアル

NOVEL 文庫版「ガンダムUC」続々登場!

「戦場のローレライ」などを手がけた実力派作家・福井晴敏による小説「機動戦士ガンダムUC」は、角川書店より全10巻で発売中だ。その第1巻&第2巻が、お買い求めやすい価格になって、角川文庫&角川スニーカー文庫から刊行開始! 角川文庫版は加藤直之が、角川スニーカー文庫版は美樹本晴彦がカバーイラストを担当している。





■機動戦士ガンダムUC(ユニコーン) 1 ユニコーンの日(左)
■機動戦士ガンダムUC(ユニコーン) 2 ユニコーンの日(右)
作:福井晴敏、絵:美樹本晴彦
角川スニーカー文庫各¥540(税込)

U.C.0001–U.C.0096 ガンダムUCまでの宇宙世紀を解説

宇宙世紀の集大成ともいえる「ガンダムUC」。宇宙世紀の始まりから、「ガンダムUC」に至るまでの歴史を、特に大きな事件をピックアップして紹介していく。

U.C.0001 ラプラス事件
首相官邸が爆破

西暦から宇宙世紀へと変わる式典の最中、宇宙ステーション〈ラプラス〉がテロの被害にあってしまう。そこで1人の男が「ラプラスの箱」と呼ばれる物体を見つける。

U.C.0079 1年戦争勃発
ジオン公国が宣戦布告

サイド3のジオン公国が、スペースノイドの自治権獲得のため地球連邦に宣戦を布告。そして開戦から1週間後には、この戦いで人類の総人口の半数を失うことに。

U.C.0080 1年戦争終結
ザビ家兄弟の死亡による幕切れ

地上を制圧した連邦軍は、そのまま宇宙要塞ア・バオア・クーとジオン本国を狙うために侵攻開始。その結果、主なザビ家の死亡という事実により停戦協定が結ばれた。

U.C.0083 デラーズ紛争勃発
公国軍残党による決起

公国軍の残党を再編成したデラーズフリートは、コロニーをジャブロー本部に落着させようとするも、連邦軍の力によって妨害。落着地点は北米へとずれることとなった。

U.C.0087 グリプス戦役
地球至上主義者の台頭

地球至上主義を掲げた人たちが組織したティターンズ。しかし、その強引なやり方に違和感を覚えた人たちは、エゥーゴと呼ばれる反政府組織を組織し対立することに。

U.C.0088 第一次ネオ・ジオン戦争
ネオ・ジオン内部での抗争

アクシズからネオ・ジオンへと国名を改めたハマーンと、彼女の陣営から離反したグレミー軍による内乱が勃発。しかし、ネェル・アーガマ隊の介入で事態は終息を迎えた。

U.C.0093 第二次ネオ・ジオン戦争
再び、シャアが来る!

一時期行方不明となっていたシャアがネオ・ジオンを改めて組織。巨大な小惑星アクシズを落とすことで地球を寒冷化し、人が住めない星にしようと企む。

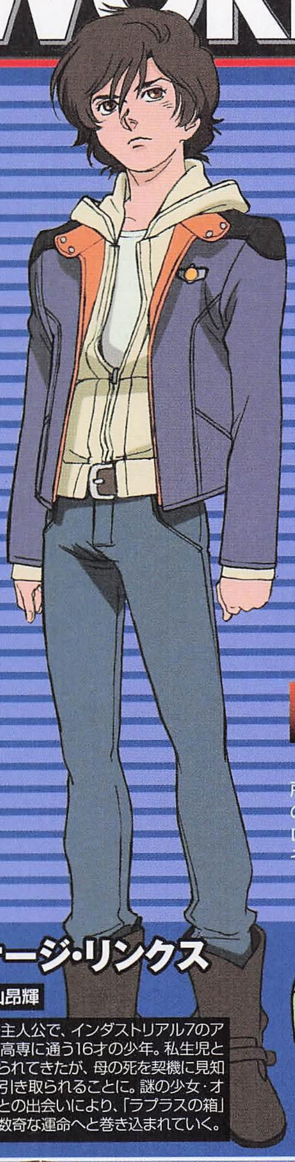
U.C.0096 インダストリアル7を袖付きが襲撃
「箱」をめぐる戦い

現在の地球連邦を転覆させられるだけの力を持つ〈ラプラスの箱〉。これをめぐり、工業コロニー〈インダストリアル7〉に、袖付きやロンド・ベルが集結するが……。

WORLD

物語を動かす原動力となる人物と組織を解説

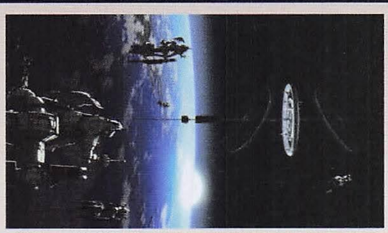
バナージやオードリー、フル・フロンタルといった「ガンダムUC」の中心となる人物たち。さらには彼らが所属する組織といった、物語を楽しむうえで知っておきたい情報をまとめて紹介する。



U.C.0001

人類が宇宙に住み始めた記念すべき年

地球の総人口が90億人を超え、過剰な人口を宇宙へと移民させる計画を地球連邦政府が計画。数基のスペースコロニーが建造され、宇宙に人々が住み始めたのを機に、西暦（A.D.）から宇宙世紀（U.C.）に改暦されることとなる。



宇宙ステーション ラプラス

◀地球の低軌道上に浮かぶ宇宙ステーション。ここに初代地球連邦政府首相、リカルド・マーセナスの官邸が建造された。



▶記念すべき式典で演説するリカルド。このとき、ラプラスの外ではある計画が……。



地球連邦政府



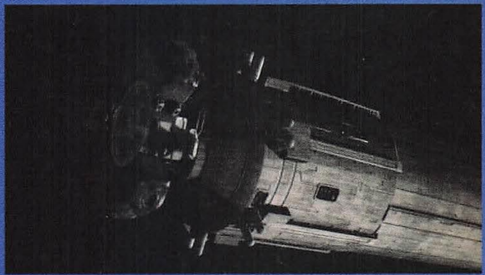
宇宙世紀に移行する前に設立された、全世界規模での統一政府で、陸・海・空・宇宙軍といった軍事部門も有している。この政府が推進した人類宇宙移民計画により、多くの人類が、スペースコロニーへ移住することとなった。連邦政府本部はダカールに、連邦軍本部はジャブローに置かれている。

リカルド・マーセナス

▶初代地球連邦政府の首相で、リベラル（自由主義）派の人物。改暦のセレモニーで演説中に、何者かによってラプラスが爆破され、亡き人となってしまう。

インダストリアル7

かつてのサイド5宙域に浮かぶ、アナハイム・エレクトロニクスが所有する密閉型の工業コロニー。コロニー内には数々のアナハイム社の工場や、アナハイム社が経営する工業専門学校などが存在。またコロニーの先端には「メガラニカ」と呼ばれるコロニービルダーがあり、そこにはビスト財団頭首の邸宅がそびえている。

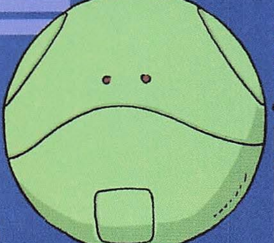


▶まだ建造途中のインダストリアル7。月側には、コロニー建造ユニット（通称、ロクロ）が取り付けられている。

バナージ・リンクス

CV:内山昂輝

本編の主人公で、インダストリアル7のアナハイム高専に通う16才の少年。私生児として育てられてきたが、母の死を契機に見知らぬ父に引き取られることに。謎の少女・オードリーとの出会いにより、「ラプラスの箱」をめぐる数奇な運命へと巻き込まれていく。



ハロ

CV:????

バナージが幼いころに、父親からプレゼントされた球形のロボット。バナージ自身が何度も改修し、いまでもペットのように連れている。



タクヤ・イレイ

CV:下野紘

バナージと同じ高専に通う少年。MSが大好きで、将来はアナハイム社のテストパイロットになることを夢見ている。

ビスト財団



サイアム・ビストによって作られた財団法人で、アナハイム・エレクトロニクスを傘下に置いているだけでなく、地球連邦政府にも強い影響力を持つ。また、連邦政府を転覆させるともいわれている「ラプラスの箱」という謎の物体を秘匿している。



サイアム・ビスト

CV:永井一郎

ビスト財団の宗主で、カーディアスの祖父。U.C.0001年の時代から生きている。

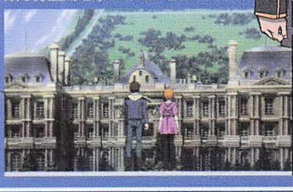


ガエル・チャン

CV:青野穣

カーディアスの秘書兼ボディーガードを務める、屈強な男。

▼コロニービルダーのメガラニカ内部にあるビスト財団の屋敷で、どこか荘厳な雰囲気を漂わせている。





カーディアス・ビスト

CV:菅生隆之

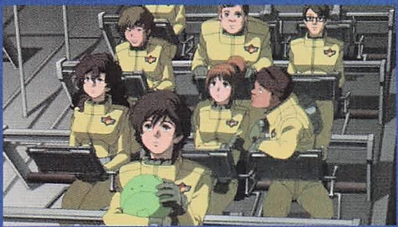
アナハイム高専の理事も務めているビスト財団の現当主。「ラプラスの箱」を開放させるため「袖付き」と接触を図る。



ミコット・バーチ

CV:戸松遥

アナハイム高専に通う学生で、バナージたちの友人。バナージに好意を寄せているが、そのことをバナージは気付いていない。



◀バナージたちのクラスメイトはほかにも登場する。この学校を卒業することで、アナハイムへの就職がほぼ内定するとのこと。研修をこなす日々を送っている彼らの前に、ロンド・ベルと袖付きのMSが現れる。

ロンド・ベル

反政府活動を封じるために組織された連邦軍の部隊。かつてはアムロ・レイも所属していた部隊で、「シャアの反乱」では目覚ましい活躍を見せたが、軍内部からは疎まれているところも。艦隊司令はブライト・ノア大佐。



オットー・ミタス

ロンド・ベル隊の強襲揚陸艦ネェル・アーガマの艦長。軍上層部の無策によって頭を悩ませることがしばしばある。



ミヒロ・オイワッケン

CV:豊口めぐみ

ネェル・アーガマに乗務する女性士官で、艦のオペレーターを務める。



レイアム・ボーリンネア

ネェル・アーガマの副長。高い状況判断力と決断力を持つ女性士官。



リディ・マーセナス

CV:浪川大輔

ロンド・ベル隊所属のパイロットで、乗機はリゼル。連邦議会の高官ローナン・マーセナスを父に持つが、彼自身は家の束縛を嫌っている。

エコーズ

マンハンター（人狩り）部隊の異名を持つ、連邦軍の特殊部隊。潜入工作などを得意とする。



ダグザ・マックール

CV:東地宏樹

エコーズ920部隊を指揮する隊長。「ラプラスの箱」開放阻止の作戦を指揮する。

アナハイム・エレクトロニクス

地球圏の兵器の製造を一手に引き受ける軍需複合企業。月のフォン・ブラウンに本社を置く。現在は、連邦軍の再編計画「UC計画」に基づいてユニコーンガンダムなどの開発に着手している。



アルベルト

CV:高木渉

アナハイム社の幹部。ビスト財団と袖付きの取引を阻止するため、インダストリアル7に乗り込む。

袖付き（ネオ・ジオン残党軍）

「シャアの反乱」から数年後にフル・フロンタルがまとめ上げたネオ・ジオン残党軍の総称。MSの袖には文様のような装飾がほどこされており、そこから「袖付き」と呼ばれるようになった。L1宙域に浮かぶ、廃鉱となった資源衛星パラオに拠点を置いている。



フル・フロンタル

CV:池田秀一

袖付きの首魁（しゅかい）。仮面をかぶってその素顔を隠しているだけでなく、赤いMSに搭乗することから、「シャアの再来」とも呼ばれている。卓越した操縦技術と、冷徹で冷静な判断力をあわせ持つパイロット。



アンジェロ・ザウパー

CV:柿原徹也

フロンタルの親衛隊隊長を務める青年で、乗機は紫のカラーリングが施された、専用のギラ・ズール。フロンタルに心酔している。



▶あるものを探すためやってきたマリーダの目的は？



マリーダ・クルス

CV:甲斐田裕子

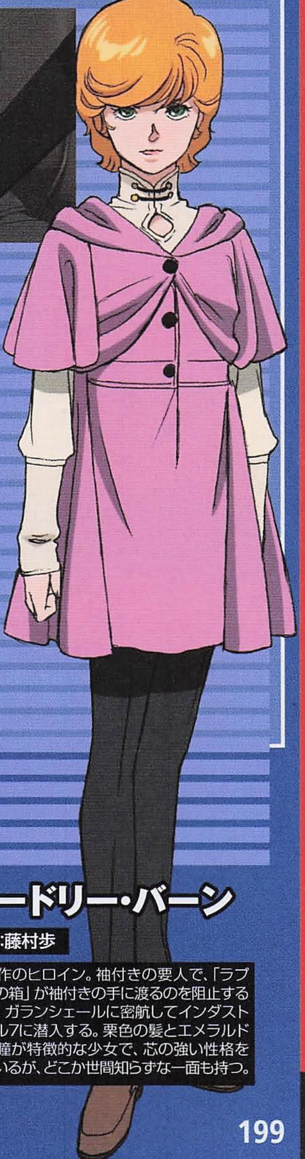
ガランシェールに搭載されたMSクシャトリヤを駆る、強化人間のパイロット。ジンネマンを「マスター」と呼び、彼につき従っている。



スベロア・ジンネマン

CV:手塚秀彰

袖付きのメンバーで、ガランシェール隊の船長でもある。1年戦争以前から軍に属しており、多くの部下を持つベテランの兵士。



オードリー・バーン

CV:藤村歩

本作のヒロイン。袖付きの要人で、「ラプラスの箱」が袖付きの手に渡るのを阻止するため、ガランシェールに密航してインダストリアル7に潜入する。栗色の髪とエメラルド色の瞳が特徴的な少女で、芯の強い性格をしているが、どこか世間知らずな一面も持つ。

Keyword●ワールド編

【UC計画】 U.C.0100に向けて行われている、連邦軍の宇宙軍再編成プロジェクトの1つ。その計画の1つであったユニコーンガンダムは、連邦軍から開発を極秘裏に委託されたアナハイム社による、ガンダムタイプのMS。そのほかにもこの計画では、ジェスタと呼ばれるユニコーンガンダム用の随伴機なども開発されている。

【強化人間】 人工的に作られた、ニュータイプと同等の力を持つ人間のこと。遺伝子操作によって、先天的に能力が付与されるものもいれば、薬物投与などで後天的にニュータイプ能力を付与されるものもいる。総じて精神的に不安定。

【シャアの反乱】 0093年に起きた第2次ネオ・ジオン戦争の別名。ネオ・ジオン総帥だったシャアは、アクシズを地球に落として地球を寒冷化しようと計画をするも、宿敵のアムロによって阻止される。サイコフレームの共鳴現象によって、地球へと落下しようとするアクシズをMSの推力だけで押し返してしまうという現象が発生。またこの出来事以降、アムロとシャアが姿を現わすことはなかった。

【ニュータイプ】 ジオン・ズム・ダイクンが提唱した、宇宙に出た人類の革新した姿のこと。無重力という新たな環境を手に入れた人類が、その環境に適応するために柔軟な思考力と高い認識能力を身に付けた存在とも言われている。MSに搭乗すると高い操縦センスを発揮するだけでなく、ファンネルやビットといったニュータイプ専用の特殊な武器も使用できることから、一部の軍人には兵器として見られてしまうことも。ニュータイプ同士では、お互いが意識上で会話をできたり、目に見えないプレッシャーを感じ取れたりと、エスパーのような印象を受けることもある。ただし、ニュータイプ本人に言わせると、「少しカンがいいくらいの程度」ということらしい。

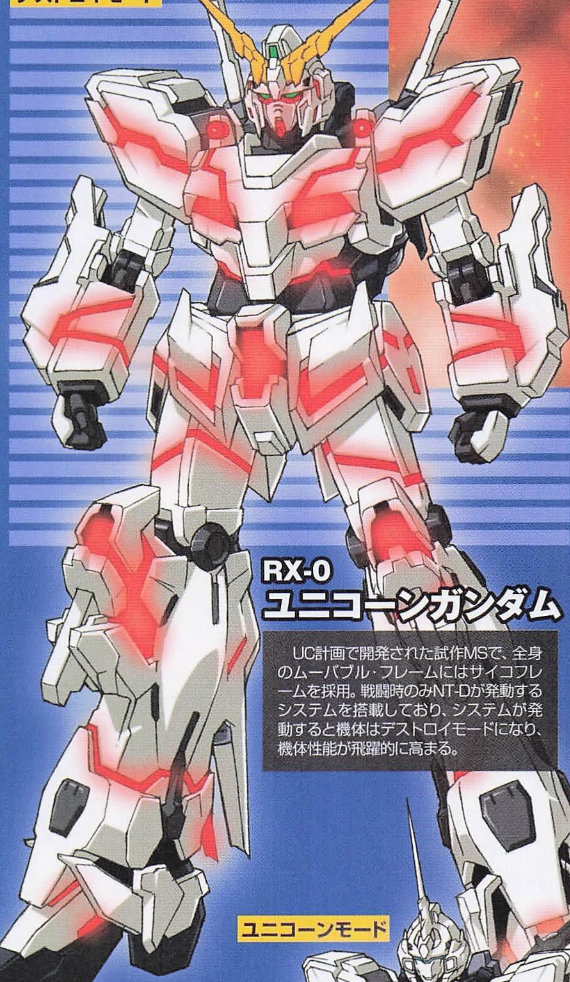
【ラプラスの箱】 崩壊した宇宙ステーション・ラプラスの跡地から、サイアム・ビストが発見して秘匿した謎の箱。この箱が開放されると、これまで築き上げてきた連邦政府の存在が瓦解されるとも言われている。このラプラスの箱の存在によってビスト財団は、連邦政府からも手出しがされにくい存在へとなった。

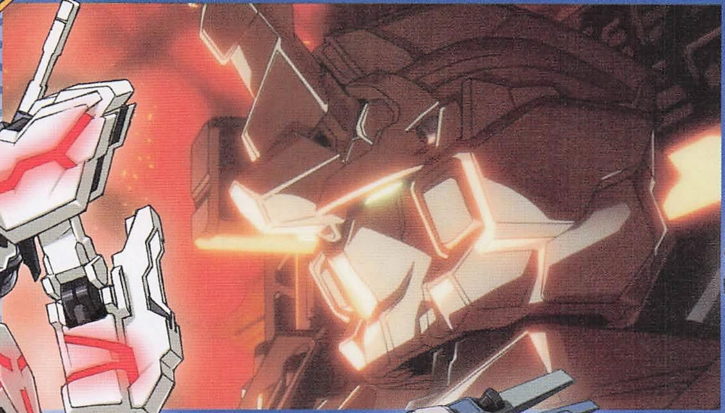
MACHINES

「UC」第1話に登場するMS&艦船を解説

カトキハジメによって生み出された数々のMS。これまでのMS開発の流れを受け継いだクシャトリヤや、本作の主役機であるユニコーンガンダムなど、第1話に登場するMSを余すことなく公開！

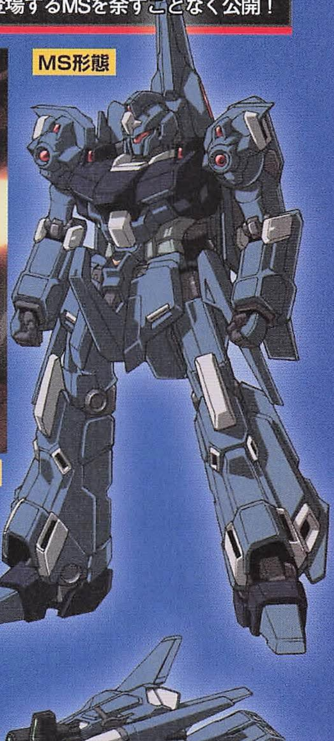
デストロイモード





▲ユニコーンモード時のバイザーの奥には、緑色に光る双眸を見ることができる。

MS形態



WR形態



RX-0 ユニコーンガンダム

UC計画で開発された試作MSで、全身のムーバブル・フレームにはサイコフレームを採用。戦闘時のみNT-Dが発動するシステムを搭載しており、システムが発動すると機体はデストロイモードになり、機体性能が飛躍的に高まる。

RGZ-95 リゼル

Zガンダムの量産を目的に開発された可変MS。量産機ながらBWSを使用することなく、単体で変形可能で、一部の内装をジェガンと共有している。ジムやジェガン系統のMSとしては初の可変機能を持つ。



MS形態

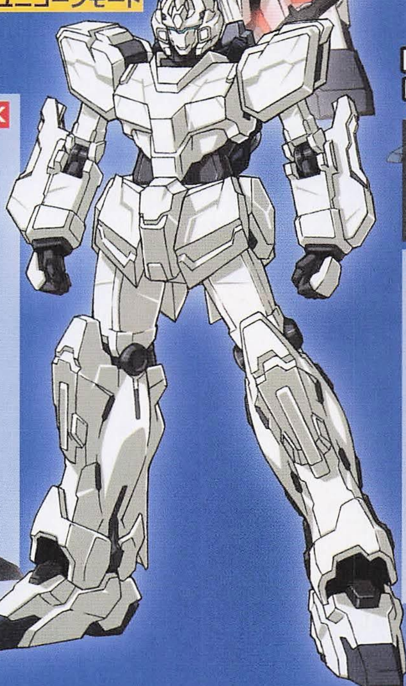


WR形態



▲リゼルのバックパックにはハンドグリップが備わっており、ほかのMSを背に乗せて移動するといったこともできる。

ユニコーンモード



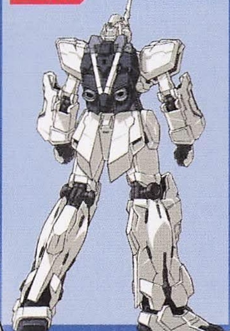
BACK



RGZ-95C リゼル（隊長機）

リゼルの隊長機仕様の機体。バックパックのスラスターの大型化やウィングの追加、メガ・ビーム・ランチャーの標準装備などのカスタムが行われている。

BACK



ネェル・アーガマ

0088年に建造された宇宙戦艦を大規模に改修した強襲揚陸艦で、その姿からか、「袖付き」には木馬もどきと呼ばれている。艦底部には、全長50mにも及ぶ巨大なハイパー・メガ粒子砲を配置。





RGM-89S スタークジェガン

両肩の3連装ミサイル・ポッドや増加装甲、スラスターの追加によってジェガンを強化した特務仕様のMS。連邦軍内部の軍縮傾向の流れにより、仕様の変更によって生み出されたMSのバリエーションの1つ。



RGM-89D ジェガン

0090年代初頭より連邦軍で運用されている主力量産機。ジム系のノウハウとMSの設計技術によって開発された傑作機で、0100年以降の連邦軍でも長く使用されていく。



▲ネェル・アーガマには2機のロトが配備。この2機は、ダミー隕石を巧みに使いながら、インダストリアル7に取り着いた。

MS形態



タンク形態



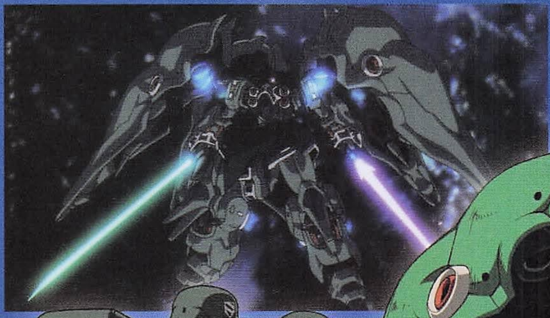
D-50C ロト

エコーズ専用のMSで、MSとしてはかなり小型の部類に入る。タンク形態への変形が可能で、腰部には兵員輸送用のスペースがある。また各種センサーも充実。



ガランシェール

民間の航宙貨物船を装った「袖付き」の偽装船で、大気圏でも飛行可能なほどの推力を持つ。船体の後部にあるデッキには、クシャトリヤやギラ・ズールなど合計4機のMSが格納されている。



◀実戦が久しい連邦軍にとってクシャトリヤは、かなりの強敵!



AMS-129 ギラ・ズール

ギラ・ドーガの後継機として開発されたネオ・ジオンの次期主力MS。モノアイ構造の頭部や肩のシールド、一部にむき出しのパイプなど、1年戦争時に活躍したザクIIの意匠を彷彿とさせるデザインが特徴的だ。



NZ-666 クシャトリヤ

第一次ネオ・ジオン戦争時に投入された、巨大人型MAクィン・マンサを小型化させたMS。4枚のバインダーの中には20機以上のファンネルが格納されているだけでなく、バインダーの先端には隠し腕も備わっている。

BACK



Keyword●マシーン編

【サイコフレーム】 サイコミュの機能を持つコンピュータチップを、ナノレベルのサイズで埋め込んだ構造材。ユニコーンガンダムはその構造材を全身に配した、史上初のフルサイコフレーム機体となる。これにより、機体の追従性が格段にアップしただけでなく、パイロットの感応波をダイレクトに受け取った機体が、反応を示すといった挙動も生まれた。

【可変MS】 ムーバブル・フレームの採用により、0087年以降に多く登場してきたMSの一種。リゼルは、リ・ガズィで採用されたBWS(バック・ウェポン・システム)は使わずに、メタスの変形機構を採用している。また、ロトの開発で得られたデータが、のちの時代の小型MSの開発に役だったとも言われている。

【クィン・マンサ】 第一次ネオ・ジオン戦争時にグレミー軍で使用された巨大人型MA。そのサイズは40mを超す巨体だった。このクィン・マンサには、強化人間として生み出されたプルツーが搭乗した。クィン・マンサの後継機として本作ではクシャトリヤが登場する。

【NT-D】 これが発動するとユニコーンガンダムはデストロイモードへと変身する。想像以上の機動性を発揮するが、通常の人間ではそのGに耐えられず、5分が限界とも言われている。

【ファンネル】 ニュータイプが放つ感応波によって制御する遠隔式のオールレンジ攻撃用兵器。ファンネル自体にジェネレーターを搭載してるわけではなく、攻撃を終えたファンネルは機体に格納され、充電を行うというプロセスが必要となる。なおファンネルはビットの発展系で、小型化を実現したものでもある。

【ムーバブル・フレーム】 ティターンズが開発した技術で、MSに人体さながらの骨格を持たせることで、装甲と駆動系を分離。これにより機体の運動性がアップしたほか、可変MSの開発にも役立たれることとなった。

【ラプラス・プログラム】 カーディアスの手によって、ユニコーンガンダムの1号機にのみにインストールされたプログラム。特定の条件で発動するといわれており、そのプログラムの実態は謎が多く、いまだ解明はされていない。

INTERVIEW

「ガンダムUC」制作の中心となる2人に直撃！

アニメ「ガンダムUC」を手がける古橋監督と小形プロデューサー。ここからは、4ページに渡っておふたりに、アニメでこだわった点や苦労した点、これからの展開などについて伺った。

PVから始まった「ガンダムUC」の映像化

――監督は、初めてガンダム作品に携わられるということですが。

古橋一浩氏（以下、敬称略）：サンライズの作品自体が初めてで、しかもメカが出てくる作品というと、ほとんど携わったことはないです。

――では、「宇宙世紀」が舞台のガンダムを手がけることが決まったときは、どういったお気持ちでしたか？

古橋：オリジナルのガンダム作品を一からということでしたら、私には無理ですと断っていたと思うのですけど、本作に関しては先に小説がありますので、今までの原作付きの作品とあまりスタンスは変わらないんじゃないか、という気持ちでしたね。

――では、特に大きなプレッシャーを感じることなく？

古橋：作品を作ることは大変なことに変わりないのですけど、物語に対しては、責任がアレンジの仕方に限定されますから。

――「ガンダムUC」のアニメの企画自体はいつ頃から始まったのでしょうか？

小形尚弘氏（以下、敬称略）：小説のPVを作る際には、ほぼアニメを制作するということで動いていました。

――PVというと、3年くらい前ということでしょうか？

小形：そうですね。まず「ガンダムUC」を映像化するということが決まって、それを私が担当することになり、さらに小説の1、2巻が同時に出版されるということで、角川書店さんからお話をいただいて、PVを作ることになりました。そのときはまだ古橋監督にはお声をかけていなかったのですけれど、キャラクターデザインの高橋久美子さんとメカデザインの玄馬宣彦さんにはお願いをしていました。ただ、PVにはキャラクターを出さずに、MSと小説の挿絵で作るということになり、玄馬さんに絵コンテを切ってもらいました。そこで、アニメ化の前段階として、コックピットのモニターやユニコーンのエフェクトや動かし方などを、いろいろとテストしながらPVを作成してました。今までのガンダムシリーズではモニターなどが完全にフィックスされていることが少なかったので、この際だからやってみようということで、それが今回のOVAにもフィードバックされているかと思います。そのPVがあって、今回の第1話が完成したということですね。

――小説2巻分の内容を1話にまとめるにあたって、一番苦労された点はどこでしょうか？

古橋：まず物量です。小説では設定を細かく描写し、きちんと描いているところをアニメで再現すると、それだけで膨大な時間が必要になってきます。だからそれを、見ている人にわかりやすく絵で見せていくということを、全編に渡って工夫していかないといけなかったということです。小説の物語の軸そのものは変えずに、すんなりと受け入れていただけるような展開に……どこまで濃縮できるかということですね。

――では、アニメ化するにあたって、最初から本編60分というフォーマットが決定していたということですか？

小形：はじめは40分から45分ということで考えていました。ただ、ユニコーンガンダムを出すところまでやらないと1話にならないので、そこまでを入れ込んでいくうちに、60分になってしまいました（笑）。

――第2話以降はどのくらいの収録時間になる予定ですか？

小形：基本は第1話と同じ時間になると思います。

古橋：それでも、どの話もかなりタイトです。現在4話の作業を進めているのですけれど、かなりギリギリまでそぎ落としてもまだ時間が足りないという感じです。

――第1話では、ネェル・アーガマ側やロンド・ベル、リディの視点がほとんどカットされていますよね。ただそこをスパッと省略したぶん、アニメで初めて「ガンダムUC」に触れる方は、特に違和感がなく見られることができるのかなと。

古橋：結局リディは第1話ではセリフもなくなってしまいました。アルベルトもそうなのですが、この2人はかなり割をくってしまったキャラクターです。第2話以降に活躍の場は繰り越しという形ですね。

小形：そうですね。第2話ではリディとアルベルトに存在感を持たせていますので。

――第1話はバナージとオードリー、カーディアスがメインに描かれているということですね。

古橋：はい。第1話ではその3人に焦点を絞ることで、まとめることができました。

小形：同じ内容を90分で作れと言われれば作れるくらいの密度が、第1話には詰まっていますよ。

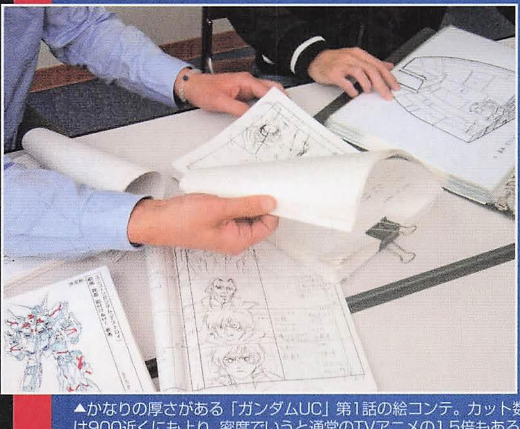
――小説1巻ぶんで45分がちょうどいいという感じでしょうか？

小形：小説は巻数が進むほどに厚くなっていきますから。45分でも時間が足りないかもしれません（笑）。

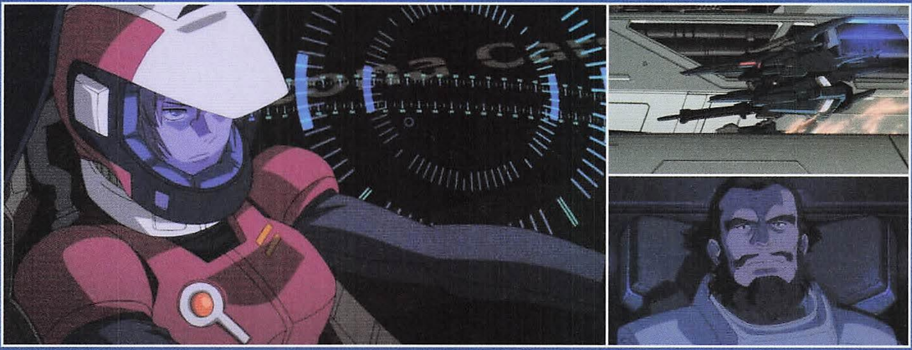
――話数が進むほどにまとめるのが難しくなってくるということですか？

古橋：第4話まではなんとかなりそうですが、小説の第8～10巻にあたる第5話や第6話は、どうやってまとめていくかということを、これから福井さんを交えてスタッフ間で詰めていく感じです。

小形：今のところ、第3話で宇宙から地球に降りて行く



▲かなりの厚さがある「ガンダムUC」第1話の絵コンテ。カット数は900近くにも上り、密度でいうと通常のTVアニメの1.5倍もある。



監督 古橋一浩 × プロデューサー 小形尚弘

CROSS INTERVIEW

PROFILE

古橋一浩

経歴

フリーのアニメーション監督で、本作がガンダムシリーズ初参加作品となる。代表作は「るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-」や「HUNTER×HUNTER]、「RD 潜脳調査室」など。また『テイルズ オブ ジ アビス』（PS2）では、OPムービーの監督を担当している。

小形尚弘

経歴

「犬夜叉 完結編」や「結界師」などの作品も手がけたサンライズのプロデューサー。「ガンダムUC」の映像化には、3年前の小説発売時に公開されたPV制作の段階からかかわっている。古橋監督が描くケレン味のあるアクションに惚れ込み、本作の監督に推した。



「同じ内容を90分で作れと言われれば作れるくらいの密度が、第1話には詰まっています」（小形氏）

ところを描いていきます。ちょうど小説の第5巻～6巻のところです。

従来の描写をよりち密に

――本作では、コックピット内のモニターの演出が、今までにないほど凝っていますよね。

小形：ち密というか、情報量がかなり詰まっています。

――クシャトリヤのバインダーの中にファンネルが収納される様子が、コックピット内のモニターに表示されるところなどは、今までのガンダム作品では描かれなかった描写ですよね。

古橋：試写会で見ていただいたガンダムファンの撮影監督にも、それが良かったと絶賛されました。シナリオにあったので、マリーダの素顔見せカットとして入れたまでなので、それほど意味深いシーンだとは露ほども思わず。ただ全天周モニターに自機が映るのは、設定上どうしようという話になり、メカ作画監督の玄馬さんのアイデアで、複数のカメラ情報を合成している設定にして、デジタル処理で切り替えましょうと。

小形：第1話に関しては、古橋監督の絵コンテをもとに制作していき、そこに玄馬さんが考えたMSのギミックを足しているという形です。

――小説ですと、福井晴敏さんがこれまでガンダム作品では描かれなかった描写や設定をち密に書いていますが、それとはまた別に、映像ならではのアプローチで描写をしているという感じでしょうか？

小形：今まで描かれなかった技術をきちんと描いてみようというところが、 玄馬さんの中にあったと思います。カット単位で見ると、今までもそういう描写はあったのですが、作品全体でその統一感を出しているものは少なかったので、そういうところを大事にしています。また「逆襲のシャア」から「F91」にいたるまでに進化した技術といったところにも焦点を当ててみました。

――バーニヤが出す光なども、今までの作品とは違う描かれ方だったと感じました。

小形：今はすべてPC上での撮影になっているのですけれど、昔の撮影台で撮影していた透過光の雰囲気を出したいということで、今回のバーニヤのエフェクトにも凝っています。この演出自体はPVのころからテストを重ねていて、光源の重ね方1つでまったく別の表現が出来上がってしまうのですが、これも玄馬さんのこだわりで、かなり良いものになったのではないかなと思います。

――昔のイメージということですが、今回は作画とCGを使い分けていますよね。

小形：MSではユニコーンの変形シーンにCGを使わせてもらっているのですが、ガンダムシリーズではガンダムがCGで描かれたのは本作が初めてだと思います（CG作品「起動戦士ガンダム MS IGLOO」等はのぞく）。

古橋：それと、戦艦とコックピットの座席の変形にCGを使っています。

小形：大きいものに関してはCGで描いて、MSに関してはあくまでもキャラクターなので作画で描くということが基本ですね。

古橋：ほかのガンダム作品でも戦艦はCGで描かれることが多いので、ユニコーンの外見とシートの変形シーン以外は、とくに変わったことをやっているわけではないんです。第1話の変形シーンも、外見についてはCGで描いたのは3カットだけで、アップで顔が変化したカットは途中から作画になっています。

古橋：顔の変形は特に複雑で3Dモデリングで作り込み、ガイドを出したらなぞるだけになってしまい、意味がなくなってしまいました。タイミングは作画の方がつけていますから、そのまま使いましょうと。そのぶんの作画のリソースを、ほかのケレン味あるシーンで使った方が有効ですし。それに、回を重ねるごとにCGのクオリティもアップしていくと思います。

小形：PVのころから試行錯誤を繰り返してきているので、次巻以降もどんどん進化していきます！

――PVのころから数えると、アニメ第1話が完成するまで足掛け3年ということですか。

小形：その間にも他の作品にかかわっていたりしたので、本格的に動き始めたのは、2008年の春だったと思います。

古橋：私が最初にお話をいただいたのはそのくらいだったのですけど、その頃他の作品を2本持っていましたので、秋まで待ってもらいました。

小形：その間に、脚本のむとうやすゆきさんに動き始めてもらっていて、2008年末から古橋監督に絵コンテの作業に入ってもらいました。

古橋：完成まで1年近くかかっちゃいました。

――実際に映像を見ても思ったのですが、ユニコーンは特に線が多くて、よくこれがアニメとして動くなと驚きました。

小形：メカデザインのカトキハジメさんからは、「小説が前提だったので、アニメではなかなかチャレンジできない思い切ったデザインができた」と、ありがたい言葉をいただいたので（笑）。小説ということで、かなりはじけたデザインができたとおっしゃっていました。

古橋：もとのデザインがあって、プラモデルにもなっているものなので、アニメだから極端に線を減らすということもできません。

小形：アニメ用にある程度は線を減らしてはいるのですが、それでも手間はかなりかかってしまいました。

――ユニコーン以外にも、クシャトリヤやリゼルもかなりディテールがしっかり描かれていて、TVアニメとはまた違うクオリティを感じました。

古橋：それらのMSはパーツに立体感があるので、そういう風に感じられるのかもしれません。ハイライトなどもMSには入れていないので、例えば「ガンダム00」などと比べてもかなりシンプルな描き方をしています。

小形：「ガンダム00」自体がTVアニメでは考えられないような作画クオリティで作られていますし、同じガンダムとはいえ世界観が別なので、本作とも簡単に比べられませんけど。

古橋：MSの特徴、設定ギミックも絵にしています。クシャトリヤのサブ・アームでファンネルを回収するところとかですね。

――クシャトリヤ自体の動きだけでなく、バインダーの細かな演出からも、かなりその雰囲気は感じられました。

小形：4枚のバインダーが特徴的なMSですし、第1話はとくにクシャトリヤが主役なので――。ガンダムに登場するMSはキャラクターとしての部分も多いので、そういう存在感が出せればと思いました。

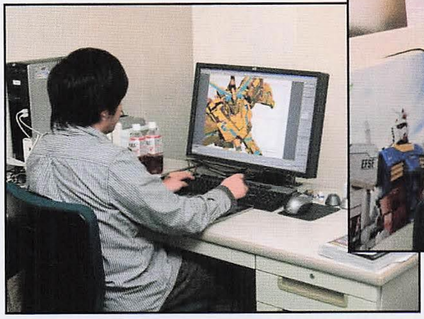
――クシャトリヤのファンネルの描写にもかなりこだわっていますよね。宇宙港からファンネルが登場するシー

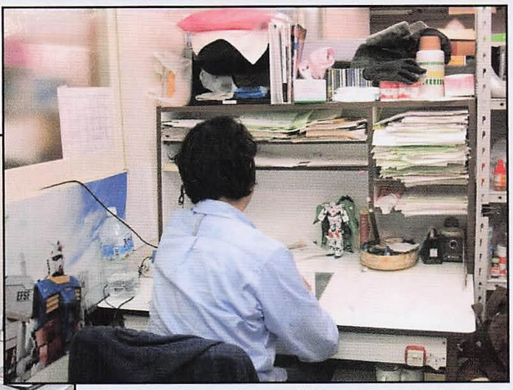
「機動戦士ガンダムUC」制作現場探訪記

サンライズの制作スタジオを直撃！

東京都内に雪が降りしきる2010年2月某日に、「ガンダムUC」を鋭意制作中であるサンライズ第1スタジオで今回のインタビューが行われた。この第1スタジオは、アニメーションのスタジオとしてはかなり広く、現在は「ガンダムUC」のほかに「犬夜叉 完結編」も同時に制作されているとのこと。そんなスタジオ内の「ガンダムUC」班のスタッフの机を覗いてみると、多くの机にはガンプラ・マスターグレード／ユニコーンガンダムが置かれていた。本作はガンダム作品としては珍しく、ガンプラの発売（MG／ユニコーンガンダムは2007年12月発売）後に、アニメーションが制作されるという作品で、かなり複雑なディテールを持つユニコーンガンダムの作画には、ガンプラも参考として使われているということがわかった。全6巻で描かれる「ガンダムUC」の制作は、まだまだ前半戦。さらに忙しくなるであろうスタッフの頑張りに期待したい!!

▼3DCGで描かれるユニコーンガンダム。ディスプレイ上のものはあくまでも調整中のものなので、実際の映像の色とは異なっている。





▲こちらは古橋監督の作業机。ここで本作の絵コンテが切られ、映像の骨子が出来上がっていく。机にはユニコーンガンダムのガンプラのほかにクシャトリヤの姿も！



「宇宙世紀のシリーズとしての積み重ねがある作品なので、これまでのファンにも納得してもらえる描写を入れていきます」（古橋氏）

ンで、人間のそばを通り過ぎるファンネルの大きさに驚いてしまいました。

小形：福井さんの小説にもその描写はあるのですけど、ファンネル自体が4mほどの大きさのものなんです。映像として、ファンネルと人を対比するのは、これまではあまりありませんでしたよね。

――ビームに関しても、これまでとは違った演出が見受けられますよね。

小形：ビームを撃って終わりというわけではなく、照射しながらMSを切り裂いたりする描写などがそうですね。それと、本作では玄馬さんのこだわりの1つとして、ビームが当たったら爆発ということではなく、爆発までの間を描いたり、手間はかかるんですけど、脚が破壊されてからもそのまま動いたりといったところを描いています。そういう点が他の作品とは違うかなと思います。

古橋：指の部分だけ切断されたりとか、首がはずれてブラブラしたり。

――小説だと人が死ぬシーンもそれなりに描かれていたのですけど、そういうシーンが第1話では少なめに見られましたが、意識してのことなのでしょうか？

古橋：呎（しゃく）がさけないというのが1つ。あとアニメで人が死ぬ絵を作っても実感が出ないという問題も。グロい絵にしすぎるのもどうかと思いますし。その前後を描いて想像してもらうように演出しています。必要なときのために抑制しておこうかなと。その代わりにMSが痛そうに壊れているんですね。

――宇宙世紀のガンダムでは、人の死生観が描かれていることが多く、不意にそれを投げかけられるところがありますよね。

小形：いきなりキャラクターが死んでしまうということは少ないと思うんですけど、キャラクターが死ぬ場合は、何かしらの意味合いがあって死んでもらいたいとは思います。ガンダムという作品自体、戦争を描いている作品でもあるので、その死が必要なシーンであれば、きちんと描いていこうとは思います。

「機動戦士ガンダム」好きに向けた作品

――スタッフには、福井さんが“ストーリー”として参加されていますが、どのような形でアニメの制作にかかわっているのでしょうか？

小形：ほとんど一緒にアニメを作っているという状態です。「ガンダムUC」に一番詳しいのは福井さんですから、シナリオの打ち合わせに参加していただいて、わからないことを教えてもらったりしています。呎に収めるために切っていかないといけない部分もあるので、そういった相談とかですね。

――アニメは小説をなるべく再現していくとのことですが、小説とは違うサービス的なシーンもありますよね。

小形：古橋監督が1作目の「機動戦士ガンダム」っぽいのを入れたいということで、とあるシーンにザクやムサイが登場していますよ。

古橋：小説ではギラ・ドーガが登場していたのですが、「機動戦士ガンダム」をリアルタイムで見ていた世代の私にはザクがしっくりきます。そういう人も多いんじゃないかなって。

――今までにガンダムを見ていた方に対するファンサービス的なものも、これから入れ込んで行くということですか？

小形：ファンネルなどのMSのギミックの描写は、ファンの方にはかなり喜んでもらえると思います。

古橋：宇宙世紀のシリーズとしての積み重ねがあり、これまでのファンにも喜んでもらえる、納得してもらえる描写はきちんと入れていきたいと思います。

――宇宙世紀が舞台ではないガンダム作品は、新しく覚えていく設定なども多いのですが、「ガンダムUC」はこれまでの延長上ということで、第1話はかなりの安心感を持って見ることができました。

小形：ガンダムシリーズは「OO」や「SEED」といった新しいユーザーに向けての作品もあるのですが、今回は「機動戦士ガンダム」や「Zガンダム」を見てきた人にもう一度ガンダムを見てもらおうと考えている作品でもありますので、そういった方々が気軽に見られる作品であればいいなと思います。ですので、そういった感想がいただけるというのは嬉しいですね。

――キャラクターデザインの高橋さんが描くキャラクターにも、どこか懐かしく、親しみを感じますね。

小形：オリジナルのデザインは安彦さんなのですが、安彦さんの線を生かしつつ、今の人にも受け入れられるアニメのデザインにしていただけたのではないかと。全体的に品良くまとまっていると思います。

――アニメのバナージは、小説よりもどこか幼さを感じる描き方をしていますよね。

小形：小説でも描写自体は結構幼いんですよ。バナージ役の内山昂輝君も、オーディションの時は結構大人びた声だったのですけど、アフレコのときは絵に合わせてもらって、かなりハマった役どころだと感じました。これから成長していくキャラクターでもあるので、第1話に関しては、若く見えるくらいでもいいのかなと思います。

――では、キャストについてお聞きしたいのですが、内山さんをバナージ役に抜擢した決め手はなんでしょう？

古橋：オーディションをしたときに、みんなが納得できる声優さんがいなかったんです。そこで急きょ4人くらい追加で声優さんをオーディションに呼んでもらいました。それで最後の1人が内山君でして、みんなの意見が一致したんですね。

小形：内山君はそれまで別の現場で仕事をしていて、急に呼び出されたということだったんです。

――内山さんは最初からオーディションを受けていたわけではないんですね。

小形：そのときの内山君は、他の現場から急に呼び出された状態で、いい意味でどこかスレていた感じだったんですよ。それがガンダムの主人公にはちょうどいいなということになって（笑）。

――きっかけは1つだけではなく、いろんなことが重なった結果、内山さんに決定したということですね。

古橋：そうですね。オーディションでは少し大人っぽいという印象を受けた以外は、ほぼイメージどおりでした。

――では、オードリー役の藤村歩さんは？

古橋：藤村さんは、主役級のキャラクターをそれほど多く演じていなくて、どうしてこの人が埋れているんだろうと話していたんですが、この半年で売れまくっているので、ああやっぱりと（笑）。

小形：後々オードリーには重要なシーンを演じてもらうので、見ている人に声がしっかりと届く人じゃないと厳しいな考えていました。

――オーディションの段階でもそのシーンを演じてもらったのですが？

小形：アニメの第1話、第2話のセリフだけです。第1話のそのシーンは物語のラストのほうで生きてます。

――フル・フロンタルを池田秀一さんが演じることになったのは？

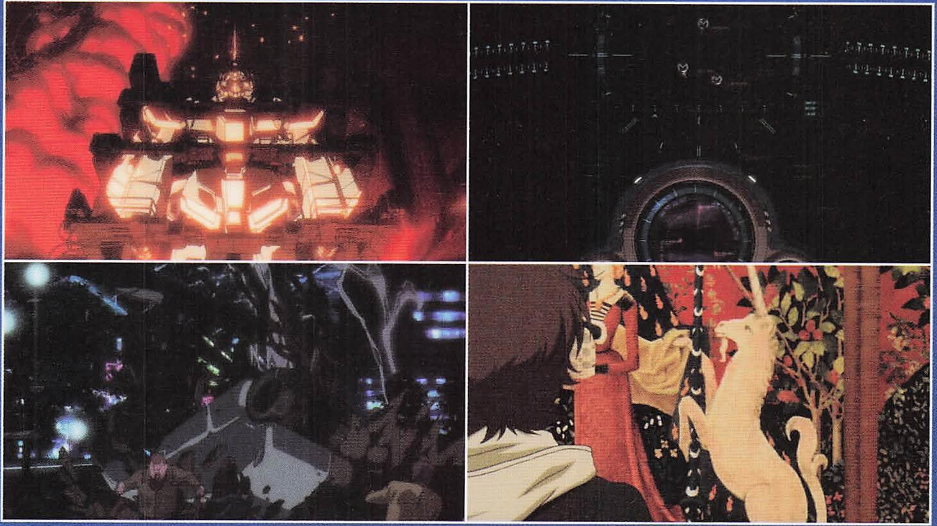
古橋：劇中でフロンタルはシャアの声だって言われてますからね（笑）。

小形：「シャアの再来」と言われているキャラクターなので、池田さんに演じてもらうしかないでしょう（笑）。

古橋：第1話ではまだ登場していないんですけどね。

――まさか、こういう形で池田さんの演技を見られるとは思っていませんでした。

小形：「ガンダムUC」自体がお祭り的な作品ですので、そういうのも含めて、ファンの方々に喜んでもらえるようにと、作品を作っていますから。





――「機動戦士ガンダム」でナレーターを担当していた永井一郎さんが、サイアム役というのも、ファンにはかなり嬉しいところですよね。

古橋：永井さんには何がしかのキャラクターを演じてもらいたいと考えていて、そこで物語の最初と最後を締めてくれるサイアムが、永井さんにはぴったりじゃないかと思ってお願いしました。

小形：第1話は菅生隆之さんが演じるカーディアスも素晴らしかったですね。

古橋：彼がいないと、物語が始まらないですし。小説のシーンをかなり削ってしまったので、セリフだけでかなり語ってもらいました。第1話は菅生さんの演技に助けられた部分がかなりありますね。

小形：主人公たちはそうではないんですけど、サブのキャラクターに関しては、外国映画の吹き替えをよくやられている声優さんたちに固めてもらいました。ただ、おっさんキャラクターが多く登場するので、第1話と2話の時点で声優さんの手札がかなり少なくなってしまいました（笑）。

――音楽を澤野弘之さんが担当することになったのは？

古橋：サンプルで聞いたTVドラマ「医龍-Team Medical Dragon-」の音楽が気になって、澤野さんが手がけた他の音楽を聞いてみたんです。ドラマ系が多くロック調でしたが、アニメのメカものもやっていらして、安心して決めました。

小形：これまでのファンの方にも喜んでもらえるような作品にはしているのですが、どこか新しいものも入れないといという気持ちはあったんですね。澤野さんはかなり若い方なのですが、自分の音楽というものをすでに持っている方で、第1話の最後に流れるような曲が澤野さんの必殺技だと思うんですよ。

――音楽ですと、主題歌を栗山千明（CHiAKi KURiYAMA）さんが担当するということですが。

小形：ソニーミュージックさんと一緒にやっていくことで、主題歌は誰にしようかという話があったときに、ちょうど栗山さんがデビューするということを聞いたんです。先ほどの澤野さんにお願いした理由とも重なるのですけれど、音楽に関しては若い人たちにも入りやすいようにしたいと考えていたので、栗山さんにお願いしようということになりました。

古橋：最初に栗山さんの曲を聞いたときは、ちょっとほのぼのしすぎかなとも思ったんですけど、ダビングのときにはまったく違和感なくハマっていて、ベストなチョイスだったなあと。

――役者としての栗山さんとは、かなり違うイメージの曲ですよね。

小形：優しいイメージで、栗山さんの今までにない一面を見せてくれる歌だと思います。本編が殺伐としているので、最後くらいは雰囲気を変えたいですよね（笑）。

実験的な試みもある展開方法

――「ガンダムUC」の展開についてお聞きしたいのですが、OVAとして発売するだけでなく、プレミアレビューというイベント上映とPlayStationStoreで配信することになった理由は？

小形：OVAのみで販売という形は、今ではほとんどなくなってしまったので、新しいパッケージングの形として挑戦してみました。基本はBlu-rayやDVDをご購入いただくということなのですが、劇場では大画面で大勢の方が同時に見て、その体験を共有するお祭り感を楽しんでもらえればなと。PlayStationStoreの配信については、ゲームのユーザーとアニメのユーザーというのは親和性が高いと感じていることと、PlayStation3がBlu-rayの再生機としても活躍していることですね。その関係が上手く発展すれば、おもしろいことになるんじゃないかなと思っています。

――第2話以降も同じ形で展開していくのでしょうか？

小形：基本的には劇場先行とPlayStationStoreも続けていきたいとは思っています。第1話での反応によっては、ほかにも新しいことを仕掛けていきたいですね。海外の同時展開もその1つです。ただ、ガンダムだからというわけではなく、今はアニメのコンテンツ自体が海外も視野に入れるという流れになっていて、これからは海外同時展開というのが当たり前になっていくのではないかと考えています。

――海外での「ガンダムUC」への期待は高いですか？

小形：どうなんでしょうね（笑）。基本的にガンダムシリーズの続編になるので、ガンダムの知識があったほうがより楽しめますし、海外の人が「ニュータイプ」という言葉を聞いても、どれほど意味を理解してくれているのかというのは、まだ計れないですね。ただ、映像などで本作に興味を持って見てもらえれば、他のガンダム作品の入口になればいいなと思います。

――Blu-ray版には日本語音声だけでなく英語音声や6ヵ国語の字幕を収録していますよね。

小形：今までの作品は、それぞれの国に合わせてローカライズをしていたのですが、今回はバンダイビジュアルさんが作る1つのBlu-rayが、世界で販売されるということになります。ですので、Blu-ray版では、英語音声の「ガンダムUC」を楽しんでいただくこともできます。

――海外同時展開ということが、制作自体に影響を与えたりとかはしていますか？

小形：進行自体には特に影響はありません。制作として、国内のガンダム好きな人たちに向けてしっかりと作っていくというのが、第1目標ですからね。ただ、海外版を制作するスタッフにはかなり頑張ってもらっています。ですので、こちらもそれに負けないようにという気持ちで、制作に望んではいます。

古橋：「機動戦士ガンダム」すら知らない人が見ても楽しめるのかという点は気になっています。「ガンダム」を知っている人にとっては、ファンネルとかは常識だと思うのですけど、オールドファンに向けてと言いつつも、やはりこれからの時代に向けて拡げていく作品になって欲しいですし、海外同時展開するにあたり、ベースとなる世界観まで描けているとは言えない現状ですから。

小形：そこは、劇場版の「機動戦士ガンダム」3部作や「Zガンダム」、「逆襲のシャア」を見ていただくということで…。それと「ガンダムZZ」からも設定が多く使われているので、こちらも本作を楽しむ上ではぜひ見てもらいたい作品ですね。「ガンダムUC」のすべてを楽しむことは、他の作品と比べて、若干ハードルが高いかもしれません。

――それでは最後に、「ガンダムUC」を楽しみにしている読者に、メッセージをお願いします。

古橋：ぜひみなさんからの熱い声援をいただけたらなと思います。

小形：「ガンダムUC」はお祭りみたいな作品です。みなさんが大好きな宇宙世紀のガンダム最新作がついに登場します。劇場上映で盛り上がってもらってもいいですし、ガンプラもあわせてたくさんリリースされますので、そちらも楽しんでいただけたらと思います。限定1万枚ですが、劇場では先行してBlu-ray＆DVDを発売いたしますので、ぜひ劇場で見て、また見たいと思ったらこちらもお買い求めいただけたらと思います！

「ガンダムUCはお祭りみたいな作品です。ぜひ劇場の大画面で多くの人達と盛り上がってください！」（小形氏）

CHiAKi KURiYAMAが主題歌を歌う！

数多くの映画やTVドラマに出演する女優の栗山千明が、"CHiAKi KU RiYAMA"として歌手デビューし、「ガンダムUC」の主題歌を担当することが決定した。デビュー曲「流星のナミダ」はしっとりとしたバラードで、女優・栗山千明とは違う一面を感じ取れる1曲だ。なおCDは、DVDが付属する初回生産限定盤など、計3パッケージが発売される。

栗山千秋プロフィール

長い黒髪が特徴的な女優。2003年に映画「キル・ビルVol.1」に出演し、一気に注目を浴びる。アニメやゲームなどが好きなことでも有名。

「機動戦士ガンダムUC」主題歌 流星のナミダ

【初回限定盤】CD+DVD:¥1,529(税込)【通常盤】CD:¥1,223(税込)
【ガンダム盤(期間限定通常盤)】CD:¥1,529(税込)
特典1:カトキハジメ描き下ろし「ガンダムUC」コレクターズ収納BOX
特典2:「機動戦士ガンダムUC」ポストカード封入
（※販売はすべてデフスターレコーズ）



【通常盤】【初回限定盤】【ガンダム盤(期間限定通常盤)】


1億冊突破!! DENGEKIBUNKO
電撃文庫
毎月10日発売
2月の新刊
電撃小説大賞フェア2010
第16回電撃小説大賞 受賞作品、
堂々デビュー!!
イラスト／椋本夏夜
大賞
幕末魔法士 -Mage Revolution-
著●田名部宗司 イラスト●椋本夏夜
定価:578円
攘夷派と開明派が相克する激動の時代。
魔術の闇に蠢く陰謀が明かされる!
魔導が奏でる幕末ファンタジー!
ヴァンダル画廊街の奇跡
著●美奈川護 イラスト●望月 朔
定価:599円
絵画を瞳に宿す少女エナ。彼女が秘めた、願いと想いは——。
金賞
銀賞
ご主人さん&メイドさま
父さん母さん、ウチのメイドは頭が高いと怒ります
著●榎木津無代 イラスト●双龍
定価:599円
メイド>>>>>>>越えられない壁>>>>>>>>>>ご主人!?
歴代受賞作家、新作続々!
アクセル・ワールド4 -蒼空への飛翔-
著●川原 礫 イラスト●HIMA 定価:620円
狼と香辛料XIV
著●支倉凍砂 イラスト●文倉 十 定価:599円
アスラクライン⑭ The Lost Files
著●三雲岳斗 イラスト●和狸ナオ 定価:578円
ロウきゅーぶ!④
著●蒼山サグ イラスト●てぃんくる 定価:578円
ほうかご百物語7
著●峰守ひろかず イラスト●京極しん 定価:599円
放課後限定勇者さま。②
著●七飯宏隆 イラスト●八重樫南 定価:620円
ラプンツェルの翼IV
著●土橋真二郎 イラスト●植田 亮 定価:641円
世界平和は一家団欒のあとに⑨ 宇宙蛍
著●橋本和也 イラスト●さめだ小判 定価:620円
竜と勇者と可愛げのない私
著●志村一矢 イラスト●ぎん太 定価:620円
神のまにまに!③ ~真曜お嬢様と神芝居~
著●山口幸三郎 イラスト●天草帳 定価:662円
夜と血のカンケイ。③
著●丸山英人 イラスト●osa 定価:599円
ぷれいぶっ!
著●高遠豹介 イラスト●プリンプリン 定価:641円
電撃文庫 MAGAZINE Vol.12
電撃文庫ファンのための
最強エンタテインメントマガジン!
好評発売中
偶数月10日発売 価格:720円
『れでぃ×ばと!』特別豪華付録!!
① セルニアフィギュア にいてんご限定ver. ② 特大ポスター(594×841ミリ)
イラスト／むにゅう
エナミカツミ画集
『バッカーノ!』
2月20日発売 定価:2,940円
電撃文庫『バッカーノ!』の
イラストの軌跡がここに集う!
BACCANO!
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
※定価・価格は税込(5%)です。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

話題作 CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!
押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!



喧嘩番長4 ～一年戦争～



モンスターハンター フロンティア オンライン



スーパーストリートファイターⅣ

水樹奈々インタビュー

『無限のフロンティアEXCEED』ネージュ・ハウゼン役

声優に歌手に活躍の場を広げる水樹奈々さんのインタビューをお届け。ヒロイン役のネージュから見た本作の魅力とは!?



──本作では、物語の中心となるヒロインを演じられていますが、このネージュというキャラクターの第一印象はいかがでしたか？

水樹奈々さん（以下水樹、敬称略）：とにかくセリフが個性的で、すぐに言葉の頭に「ド」を付けちゃうところがおもしろかったです。身分がお姫様なので、基本的な言葉遣いは丁寧なんですけど、なんだか男前なキャラクターだな～っていうのが第一印象でしたね（笑）。

──言葉遣いも印象的ですが、彼女の見た目もなかなか迫力ありますよね。

水樹：そうなんです（笑）。ここまで肌を露出しても大丈夫っていうところにも、女性としては憧れちゃいます。それに、こんなにカワイイのに、キリッと1本芯が通っていて、信

「まっすぐで熱い

念を曲げずに突き進む男っぽいところが、演じていてとても楽しかったです！

──水樹さんの演じられるキャラクターには、クール系やツンとした人物が多いように思いますが、ネージュはいかがでしたか？

水樹：あはは（笑）。ネージュは、いろいろ考えずに自然とキャラクターに入っていくことができました。なにごとにもまっすぐで熱いソウルを持っているところにとても共感できて、同性の私から見てもかっこいい女の子で。彼女の見た目と中身のギャップに、どんどん惹かれていきました。そして、ただ熱いだけではなく、周りの人のことを気遣う優しい一面もちゃんと持っているので、攻撃的な部分だけがクローズアップされないように、女の子らしさも意識しながら演じました。そんなネージュの内面に注目してもらえるとうれしいです。

──水樹さんから見た、ネージュやストーリーの見どころをお聞かせください。

水樹：一国の姫として国を救うためにがんばるネージュの姿を見届けてほしいです。そして、ネージュと仲間達との人間関係にも注目してもらえると一層楽しめると思います。もしかして彼女と恋仲に？　というキャラクターがいますし、ライバル的なキャラクターも登場します。メインとなるストーリー以外にも見どころはたくさん詰まっていますよ！

──前作は、アニメやマンガ、各キャラクターの役者さんにちなんだ小ネタなども話題になりましたが……。

水樹奈々さん演じる

ネージュをドCHECK!!

本作で水樹奈々さんが演じるネージュ・ハウゼンを大特集！　キャラクターの魅力はもちろん、制作スタッフ蔵出しの裏設定まで公開していく!!



ネージュ・ハウゼン

前作の戦いで次元転移に巻き込まれ、波国に飛ばされていた妖精族の少女。気が強くわがままな性格だが、その生まれは由緒正しい「ハウゼン家」で、同家の姫でもある。

CHARM POINT 1　お姫様らしかったりらしくなかったりのギャップ萌え！

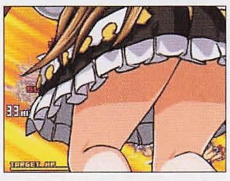
ネージュはお姫様という設定だが、言葉の頭に「ド」がつく困った娘。でも、かしこまった場では、そのクセが出ないように必死に隠す姿がすっごいかわいいので要チェック！



◀優雅さと粗忽さが入り混じった不思議なセリフ回しがヤミツキに！

CHARM POINT 2　見えそうでどうしても見えない極限バトル！

『無限のフロンティア』といえば、やっぱり外せないのが戦闘のカットイン。ネージュのカットインもシリーズのお約束にもれない、いろんな意味でギリギリのものに！



◀想像力をかきたててくれる戦闘シーン。キャラクターが動きまくり！

ネージュ的ド裏話　実は前作にも登場予定だった!?

なんとネージュは、前作にも登場する予定があったとのこと。しかもその役は、前作のヒロイン・神夜のライバルだったとか。大剣使いの神夜に対し、二刀流で戦うなど、現在のネージュとは異なる点も多かったようだ。

Director's Comment　もともとは脚がウリとなるキャラクターでしたが、ヒロインになるにあたり、胸が大きくなって上半身の鎧がなくなりました(笑)。



フェイスレイヤー初期稿

▲コンセプトは銃とヤリが合わさったもの。



ネージュ初期稿

水樹さんサイン入りポスタープレゼント 応募方法

水樹奈々さんのサイン入りポスターを、抽選で3名にプレゼントいたします。郵便ハガキに住所、お名前、電話番号を明記の上、以下の宛先までご応募ください。応募の締切は2010年3月18日です。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。お電話でのお問い合わせは受け付けておりませんのでご了承ください。

●宛先……〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部 水樹奈々さんプレゼント応募係

ソウルを持つネージュに共感しました」

水樹：そうなんです！　私も収録しているときに「これはもしかして……？」というセリフをいくつか発見しました(笑)。ぜひ実際にプレイして見つけてほしいです！　このゲームは、バトルのボイスがすごく豊富で迫力があるのですが、バトルの前後や通常時の掛け合いも各キャラの関係性やパワーバランスが見えるので、そこもぜひ楽しんでいただきたいです！

——カッコいい女の子の役が多い水樹さんですが、ご自身も“ツンなキャラ”だったりするのでしょうか？

水樹：ぜんぜんそんなことないんですよ(笑)。私は猫か犬かでいうと“犬タイプ”なので、大好きな人がいると男女問わず「キャ～～!!」ってしっぽを振りながら近づいていく感じ(笑)。“猫タイプ”の女性のほうがモテるって聞くので憧れるんですけど……絶対できないです(笑)。だからこそ、ツンなキャラを演じるときは、とっても楽しいです。異性をほんろうさせるような小悪魔な女の子……目指したいです(笑)。

——声優として演じられている役やPVのイメージか、クールなお姉さんというようなイメージがあったので意外です。

水樹：あはは(笑)。そう言っていただけるとうれしいです。でも、よく転ぶし、よく物を壊すし、家に帰ったら部屋の片付けはできないしで……昔から私のことを知っている人は「奈々がクール系!?　まさかっ(笑)」という感じですよ。

——水樹さんはプライベートではゲームをプレイされますか？

水樹：ゲームは昔から大好きで、子供の頃はお父さんやお母さんに怒られながら遊んでましたね。　本当はじっくり腰をすえてRPGをプレイしたいのですが、最近は移動中に携帯機で遊ぶのがメインになってます。

——『無限のフロンティアEXCEED』は「さまざまな世界が混在する」という独特な世界観を持っていますが、どのような印象を受けましたか？

水樹：以前から『スパロボ』はプレイさせていただいていたので、「さまざまな要素が詰まった世界」という設定を聞くだけでいろいろと想像がふくらんで……発売がとても楽しみです！

——水樹さんは本作の主題歌「UNCHAIN∞WORLD」も担当されていますが、この楽曲の聴きどころをお聞かせください。

水樹：この楽曲を作詞してくださったHibikiさんと作曲の上松範康さんは『スパロボ』シリーズの大ファンなんです！　それだけに、めちゃくちゃ気合の入りまくった1曲に仕上がりました!!　まさに『スパロボ』の世界観とリンクする熱い骨太なサウンドに愛と魂がたっぷり詰まった楽曲になっています。私自身も今までにはないタイプのデジロック系の楽曲ということで、とてもチャレンジしがいがありました！　実はこの曲、テンポが速いうえに振り幅が大きいので難易度は高めです。すべてがサビのつもりで、頭から押せ押せで熱く歌い上げました！　みなさんにもぜひ一緒に歌ってほしいです!!

——この曲がカラオケで配信されたら歌いたいという人も大勢いると思いますが、歌うときのポイントがあれば教えてください。

水樹：すべてをさらけ出しましょう(笑)。最高に気持ちをたかぶらせて、後半では魂を込めて全力で吠えていただきたいです。ノンストップで走り切るように歌うのがポイントですので、ぜひ燃え尽きてください(笑)。

——2009年はNHK紅白歌合戦に出場されるなど飛躍の1年だったと思いますが、2010年の目標を教えてください。

水樹：今年はCDデビュー10年目を迎える節目の年ということもあり、声優やナレーションのお仕事も含めて、これまで以上に積極的にいろいろなことにチャレンジしていきたいと思っています。実はずっと温めている企画もあるので、みなさん楽しみにしていてください！　2010年もたくさんのサプライズを届けられるよう気合い入れていきます。みなさんよろしくお願いします！

——それは楽しみです！　では最後に、電撃ゲームスの読者のみなさんにメッセージをお願いします。

水樹：『無限のフロンティアEXCEED』は、魅力的なキャラクターがたくさん登場します！　めちゃくちゃ熱いゲームになっていますので、ぜひお気に入りのキャラクターを見つけてやり込んでください!!



Nana's Works 最新の水樹奈々さん情報！

本作の主題歌「UNCHAIN∞WORLD」が収録された22ndシングル「Silent Bible」が絶賛発売中！　さらに現在、全国6都市を巡るライブツアー「NANA MIZUKI LIVE ACADEMY 2010」も開催中！





▶2カ月連続リリースの第2弾として発売したMaxiシングル。本作の主題歌のほか「リリカルなのは」のPSPゲーム用OPなど全4曲を収録。

22nd Maxi シングル
Silent Bible
●好評発売中　●全4曲　●¥1,300（税込）
●キングレコード

サイン入りポスターをプレゼント!!
本誌の読者に水樹奈々さんのサイン入りポスターをプレゼント！　応募方法は欄外をチェック!!

水樹奈々さん

声優・歌手

クールな役から元気な女の子役まで、幅広い役柄をこなす人気声優。また、声優としてだけでなく歌手としても絶大な人気を誇り、昨年末には念願だったNHK紅白歌合戦への出場を果たす。今年は1作目のCD発売から10周年という節目となる年だけに、さらなる飛躍が期待される。

WORLD 世界観

前作の直後から始まる『無限のフロンティアEXCEED』の物語。キーワードから世界観を解説する。



アルクオン追跡を命じられる闘士

アレディ・ナアシュ

CV▶ 関智一

世界の融合によりエンドレス・フロンティアに現れた波国（はこく）の若き闘士。非常に真面目な性格で何ごとも鍛錬と考えている。



◀「覇皇拳」と「機神拳」の2つの流派で立ちはだかる敵を討つ！

すべてが1つになった世界 "エンドレス・フロンティア"

かつての大戦にて、異世界をつないでいた「クロスゲート」が消滅し、1つの世界として新生したエンドレス・フロンティア。その世界のなかに、誰にも知られることなく存在してきた波国まで融合していることを知る者は少なかった……。

その波国を舞台に新たな物語が動き出す。波国にある「覇龍の塔」に安置されていた伝説の羅刹機アルクオンが突如動き出したのだ。その追跡役として任命されたのが、波国の修羅・アレディだった。彼は世界融合の衝撃で波国へ転移してきた妖精族の姫を連れて旅に出る。ここは無限のフロンティア。今また新たな戦乱の幕が上がる——。



▲かつての戦いで、あるバウンティーハンターが放った一撃が世界に変革をもたらし、クロスゲートでつながった世界が1つになった。



◀戦いはこの世界の人間だけでなく、鋼の巨人達をも巻き込み加速していく。



波国に安置された羅刹機

アルクオン

伝説的な羅刹機と呼ばれるロボット。覇気による自律行動をとることができ、操者とともに戦場を駆ける。

BATTLE 戦闘システム

シンプルな操作性ながら戦術性と迫力あるバトルを楽しめる本作。その注目システムを紹介していく。

Pick Up SYSTEM 1 コマンドバトル

ド派手な技が飛び交うハイスピードバトル！

本作の戦闘は、あらかじめセットした技をボタン1つで次々に繰り出していく高速のバトルが大きな魅力。また通常の技以外にも必殺技や精神コマンド、さらには仲間や支援キャラクターとの連携攻撃などが用意され、戦況に応じたさまざまな戦術を生み出すことも可能だ。



◀携帯機ながら画面狭しと動きまくる迫力の戦闘が展開！





▲戦闘に参加するキャラクターが前作から大幅に増え、技のバリエーションもアップ！

メインキャラクターをサポートする3つの攻撃方法をチェック！

① 援護攻撃

戦闘に参加できるメンバーは最大4人。援護攻撃では、戦闘メンバーに編成していないメインキャラクターのサポートを受けられる。

② 支援攻撃

支援専用のキャラクターによるサポート攻撃を受けられるのが、この支援攻撃だ。次ページで解説している詳細も要チェック！

③ 連続攻撃

連続攻撃は、行動順が現在行動中のキャラクターの直後となる戦闘メンバーから受けられるサポート攻撃。行動順も戦術の要に！



異世界から転移してきた男

「スパロボOG」からゲスト参戦!!

アクセル・アルマー

CV▶ 神奈延年

次元転移のショックで名前以外の記憶を失った青年。何ごとも深くは考え込まない楽天家で、優れた格闘センスを持つ戦士でもある。



◀アクセルとアルフィミィは、2人セットで戦うことになる特殊な存在だ。

CHECK! 新たなバトルシステムにも注目！

前作でほとんど完成していた『無限のフロンティア』の戦闘システムだが、本作ではさらなる磨きがかけられているのも必見のポイントだ。なかでも、前作には搭載されていなかった下の2種類のシステムは要チェック！　攻撃面ではなく防御面のシステムも強化されたことで、さらに奥深いバトルを楽しむことができるのはうれしいところだ。



◀多彩なシステムを駆使して激戦を乗り越えろ！

援護防御　敵の攻撃を仲間がガードする！

敵の攻撃が当たる直前に、後衛のキャラクターを任意で呼び出して代わりに攻撃を受けさせるシステム。援護キャラクターは常にガード状態になっている。



◀登場した援護キャラクターは前衛に残る。

強制回避　攻撃のスキを突き回避に転じろ！

前作で、敵しか使用できなかった強制回避が味方も使用可能に。どんな攻撃でもブロックすることができるので、イザというときに役立つシステムだ。



◀HPが30％以下になると発動可能に。

かつて存在した異世界をつなぐ門"クロスゲート"

かつてのエンドレス・フロンティアは次元の壁により隔たれた異世界の集合体世界であり、それぞれの世界は「クロスゲート」と呼ばれる異界の門を使うことでのみ行き来が許されていた。しかし、前作の主人公ハーケン達により、クロスゲートはアインストと呼ばれる未知の存在によって意図的に造り出されたものということが判明する。そしてハーケン達は、アインストの目的であった世界崩壊を食い止めることに成功する。その結果、クロスゲートが消滅し、世界は1つに融合するのだった。





▲▶アインスト撃破のために力を合わせた仲間達。しかしクロスゲート消滅の衝撃により、零児や小牟、KOS-MOS達は行方不明になってしまう。

CHARACTER CHECK

前作で活躍した主人公達は、本作でも仲間として戦ってくれる。彼らがどう物語に絡んでくるのか気になるところだ。



神楽天原の姫

楠舞 神夜（なんぶ かぐや）
CV▶ゆかな
神楽天原出身の皇族、楠舞家の姫。身の丈を越えるほどの大剣「斬冠刀」を華麗に操る。



▲戦闘中の動きやカットインは前作を超える迫力に！

アシェン・ブレイデル
CV▶清水香里

錫華姫（すずかひめ）
CV▶能登麻美子

有栖 零児（ありす れいじ）
CV▶井上和彦

小牟（シャオムゥ）
CV▶南央美

KOS-MOS（コスモス）
CV▶鈴木麻里子



世界を創り変えた男

ハーケン・ブロウニング
CV▶檜山修之
クールを気取るバウンティーハンター。前作の戦いで行方不明になった仲間を探す。

Pick Up SYSTEM 2 **支援攻撃** バトルをさらに奥深くする仲間との連携！



アインストと関わりを持つ少女

アルフィミィ
CV▶水谷優子
アクセルとともに異世界から転移してきた少女。アインストという言葉に反応を見せるが……？

支援キャラクターは、メインで戦うメンバーにセットすることで発動可能なサポート攻撃となる。支援専用のキャラクターは多数存在し、なかには前作で敵だった者や他作品から参戦する者も！



◀強大な力を持つロボット達も支援キャラクターである。

CHECK! 支援キャラクターをセットするとさらなる恩恵も！

支援キャラクターのサポート能力は、左で紹介している支援攻撃だけにとどまらない。彼らをセットに組み込むことにより、HPや攻撃力といった戦闘メンバーのパラメータが上昇する恩恵も受けられるのだ！



◀敵によりセットする仲間を変える楽しみも。

支援専用の仲間も登場!!



M.O.M.O.
CV▶宍戸留美
KOS-MOSと同じ世界から来た合成人間。行方不明になったKOS-MOSを捜している。

ファイター・ロア
CV▶寺島拓篤
戦士ロアの魂を宿した地球の戦士。アクセル達を助けるため、戦いに身を投じる。



発売直前！『無限のフロンティアEXCEED』の魅力を総特集！

前半のネージュ役・水樹奈々さんによるインタビューと、後半のゲーム内容の徹底紹介でお届けしてきた『無限のフロンティアEXCEED』総特集。『スパロボOG』の血を受け継ぐ本作を見逃すな！

『スパロボ』ファン待望のRPGをド派手に紹介！

無限のフロンティア EXCEED エクシード スーパーロボット大戦OGサーガ

無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ			
2010年2月25日発売	通常版:¥6,279(税込)／限定版:¥9,429(税込)		
DS	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

熱き魂で無限の世界を駆け抜けろ！



ゲルググ(カスペン専用)
MS-14
ジオン軍初のビーム・ライフルの採用機。灰色のカラーは、ヘルベルト・フォン・カスペン大佐の愛機だ。

ビグ・ラング
MA-05Ad
MAビグロを連結させた巨大兵器。胴体内部に格納庫があり、攻撃だけでなく補給基地としても運用できる。

ヅダ EMS-04
一年戦争時にザクとの開発競争の対象となったMS。圧倒的な加速度を誇り、その推力はガンダムを上回る。

イージスガンダム
GAT-X303
資源コロニー・ヘリオポリスで開発された5機のガンダムのうちの1つ。飛行変形での高機動戦闘が可能。

バスターガンダム
GAT-X103
2つの砲身を切り替えながら、射撃をメインにして戦うMS。近接戦闘用の武器は持っていない。

ブリッツガンダム
GAT-X207
ミラージュコロイドにより、体中に光学迷彩を施している。敵陣への潜入と破壊工作を得意とする。

小隊のリーダーとなって、あらゆる戦術を駆使しながら激戦に挑む『ガンダムアサルトサヴァイブ(以下、GAS)』。本作が到達する"チームバトルの新次元"を絶対に見逃すな!

ウラキ少尉、終わりなき追撃!!



アルヴァアロン飛翔す!



オハイオ小隊大進撃!!



1 アナベル・ガトーにより奪われたガンダム試作2号機を追撃する、コウ・ウラキとガンダム試作1号機。本作にもガンダム試作2号機を追い詰めるシチュエーションは用意されている?

2 金色の巨大MA・アルヴァトーレからMS・アルヴァアロンが、強制分離! ガンダムエクシアをも追い詰めたMSだが、ゲーム中でも強制分離のギミックがあるのか気になるところだ。

3 ア・バオア・クーへオハイオ小隊、出撃! ほかのMSと比べて性能が劣るボールだが、特徴的なペイントのためかかなり強そう。1機では力不足かもしれないが、集団戦なら勝ち目も!?

GUNDAM ASSAULT SURVIVE
ガンダムアサルトサヴァイブ

世代と作品の枠

ガンダムアサルトサヴァイブ		
2010年3月18日発売	¥6,279(税込)	
PSP	ジャンル	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1~4人

ACT 対戦 協力

ガンダムファンが待望するチームバトルACT! 注目すべきシステムの数々を徹底解説!!

「ガンダム」の各作品からMSが多数登場して、ハイスピードバトルを繰り広げる『ガンダムバトル』シリーズ。その系譜にある『GAS』は、3機1組の小隊による集団戦闘を楽しめる意欲作だ。今回は、『GAS』の基本情報はもちろん、よりプレイを熱くするシステムの数々と参戦MSを一挙に紹介。バトルの名場面をクローズアップした大量の画面写真も要チェックだ!

『GAS』注目のバトルシステムはコレだ!! 3機1組の小隊で数々のミッションへと挑む

『GAS』の最大の特徴はバトルを仲間と協力して行うこと。プレイヤーは3機のMSで小隊を編成して戦場へと出撃する。戦場では複数あるマップを移動しながら敵MSを撃破していくことになるが、リアルタイムに戦況が変わったり、途中で勝利条件が変わったりするため、常に緊迫感あるバトルが楽しめるのだ。

『GAS』バトルの特徴
- プレイヤーは3機1組の小隊の一員として戦いに参加する
- 複数のマップを自由に移動して、臨機応変に戦える



MORE『GAS』! 体験版をゲットせよ!
『GAS』を今すぐ遊んでみたいというプレイヤーに吉報! 本作の体験版は2月中に配信予定で、ダウンロードすればすぐにでも戦場へと出撃可能だ。『ガンダムバトル』シリーズとは戦闘システムが異なるため、シリーズ経験者はもちろん、『GAS』が気になっているプレイヤーは、さっそく体験してみるべきだろう。今のうちからプレイしておけば、製品版が発売されたときからエースパイロットとして活躍できる……ハズ!? 詳細は公式HPをチェック!













4 戦車にMSの利点を組み合わせたヒルドルブ。その形状からは想像もできないほどの高速で移動し、強力な砲撃で敵機を駆逐する。バトルの新たな展開を生み出しそうな機体だ。

5 機体を赤く輝かせながら強力な一撃を放つガンダムデュナメス。原作ではトランザムシステムを使用しなかった唯一のガンダムだが、本作でそれが見られることはあるのだろうか!?

6 幾度となくガンダムに苦渋を舐めさせられたグラハム・エーカーが登場！「機動戦士ガンダム00」の最終決戦を再現したシチュエーションでは、グラハムが主人公になることはあるか!?

7 ストライクガンダムの形態の1つであるソードストライクが対艦刀のシュベルトゲベールを一閃！ゲーム中でも、3つのストライカーパックによる換装が可能だろうか？

8 「ミラージュコロイド」と呼ばれる光学迷彩により、レーダーに捉えられることなく敵機への接近が可能なブリッツガンダム。本作でも、画面左下のレーダーに映らない性能を持っている？

9 ネオ・ジオン軍の総帥となった「赤い彗星」こと、シャア・アズナブル。地球寒冷化作戦のために総帥自ら先陣に！ ネオ・ジオン軍のシチュエーションでの活躍に大きな期待がかかる!!

WRITER'S COLUMN

担当ライターが語る『GAS』の魅力!

エースってやつにオレはなりたい!!

本作の見どころは、自分が小隊の隊長となってチームバトルを繰り広げられること。仲間への指示出しや刻一刻と変わる戦況など、隊長への「なりきり感」がハンパじゃありません。ゲーム部分は、キャラクターの成長やMSの強化といった育成的要素が多く、長く遊べるのは間違いないでしょう。またガンダムファンの自分としては、下の2機のようなマニア向けの機体も充実していることが高ポイントですね。やはり、ボールを駆使して高性能機を撃破するなんていうドラマを演出したいものです！ (BEN)



ボール(オハイオ小隊)
RB-79

ア・バオア・クーの攻防戦にも参加した、地球連邦軍のオハイオ小隊が使用するボール。サメの口を模したシャークトゥースのペイントが特徴的だ。



オッゴ MP-02A

一年戦争終戦直前に、開発された駆逐モビルポッドと呼ばれる機体。MSの代用品として使用された地球連邦軍のボールと対をなす存在。

を超えた戦いの日まで、あとわずか!

FOCUS 1 オリジナルパイロットを作成して宇宙世紀を体験できるのがアツイ!

『GAS』では、シリーズ初となる「パイロットメイキング」が可能に！ パイロットの外見などのパーツには「フェイス」「ヘアスタイル」「ボイスパターン」などがあり、その総数は500種類にもおよぶ。また、外見を決めたあとは適性検査が行われるが、その検査によってパイロットの能力が変化する。その詳しい流れは下の写真でチェックしてみてほしい。なお、オリジナルパイロットを使用してのゲームプレイは、宇宙世紀作品のシチュエーションのみに限られているようだ。



1 好きな性別を選ぼう!
◀まずは、パイロットの性別と名前を決定！ 選べる項目のなかには、出身地もある。どんな影響があるのだろうか？



2 顔のベースは5パターン!
▶顔のベースは男女ともに5種類。顔の骨格、目つき、メガネの有無など、個性豊かな風貌を作り上げられる。



3 適性検査も実施される!
◀適性検査では、いくつかの質問に答えることになる。検査の結果しだいで、パイロットの能力が変化する。



4 最後にMSを1機入手!
▶パイロットメイキングが終了すると、MSが支給される。適性検査の結果によって、初回にもらえる機体が変化する。

CHECK!! パイロットは戦闘で成長!

作成したパイロットでバトルを行うと、戦闘終了後に能力が上昇する。このとき、プレイヤーが射撃攻撃中心の戦い方をしていれば射撃能力や命中精度が、格闘攻撃中心であれば格闘能力や防御性能が上昇するといった違いが出る。つまりパイロットはバトルを繰り返すほどに、プレイスタイルに見合った個性的な成長を遂げていくのだ。



▲戦うほどにパイロットの性能が変化。プレイヤーの分身といえる存在だけに愛着もわきそう。

MORE『GAS』! こんなシステムにも注目!

隊長として僚機とともにバトルを繰り広げる『GAS』では、戦況に応じて臨機応変に行動しなければならない。そこで注目したいシステムが「指示」だ。指示はバトル中に特定のコマンドを入力することで、僚機に回避や射撃といった行動をとらせることができるようになる。また、特定の条件を満たすことで可能となる指示もあるようだ。戦況に合わせて的確に指示を送れば、一気呵成の攻撃や緊急時の事態に対応できるのは間違いない！



V2ガンダム
LM314V21

PILOT ウッソ・エヴィン

パイロットであるウッソ・エヴィンの母、ミューラ・ミゲルが開発した最新鋭機。ミノフスキードライブによる「光の翼」で、敵のMSを機能停止に追い込む。



ジオング
MSN-02

腕部によるオールレンジ攻撃可能なニュータイプ専用機。シャアが最終決戦で使用するMSでもある。

PILOT シャア・アズナブル



ガンダムMk-II
RX-178

ティターンズが開発した新型ガンダム。支援機のGディフェンサーと合体し、スーパーガンダムとなる。

PILOT エマ・シーン



Zガンダム
MSZ-006

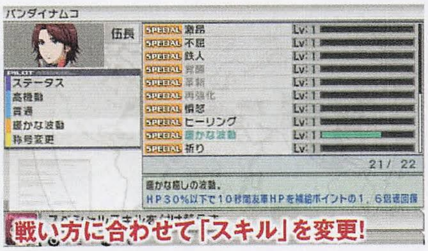
パイロットのカミーユが独自に設計した高性能ガンダム。変形機構を持ち、単機で大気圏突入も可能だ。

PILOT カミーユ・ビダン

UNIVERSAL CENTURY（宇宙世紀）時代を

FOCUS 2 「スキル」により戦術を練る楽しみがアップ!

バトルにおいてMSの攻撃や防御をサポートできる「スキル」。種類は下の表のものを含めて約40種類存在し、オリジナルパイロットを使用する場合は、スキルを自由に付け替えての出撃ができる。自分の得意分野を伸ばすか、弱点を補強するかが重要になりそうだ。



戦い方に合わせて「スキル」を変更!

◀スキルにはレベルも設定されている。これを成長させる楽しみも！

効果が判明しているスキル一覧

スキル名	効果
ニュータイプ	類稀なMS操縦技術を誇る新たな人類の可能性。HP以外のMS、体力以外のパイロット能力UP
コーディネイター	遺伝子を調整し、優秀な肉体と頭脳を持つ新人類。HP以外のMS、体力以外のパイロット能力UP
ガンダムマイスター	ヴェーダに選ばれたガンダムのパイロット。HP以外のMS、体力以外のパイロット能力UP
非情	追い打ちのダメージがUP
工作員	ダメージを伴わない行動不能攻撃の効果時間がUP
高機動	機体を手足のように扱える技量。スラスターゲージの消費が少なくなる
強襲	シップス・エースとしてのプライド。MS以外の攻撃対象へのダメージがUP
索敵	敵を見つける嗅覚。ロックオン可能距離がUP
奮起	土壇場での底力。一定条件でHPが回復
不屈	緊急時に宿るすべての障害を跳ねのける力。一度だけ、撃墜後にHP1で復活
憤怒	怒りに身をゆだねる。一定条件でハイパーモード強制使用。効果時間が通常よりUP

FOCUS 3 バトルを2つの視点から追体験することが可能!

「シチュエーション」モードのバトルでは、作品の実際の戦いを追体験することができる。下で示しているように、宇宙世紀のシチュエーションでは、1つの戦いを対抗しあう2つの勢力のそれぞれの視点で楽しめるのだ。キミはどちらの軍で戦う？

シチュエーションの選択画面

「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」のバトルを地球連邦軍側でプレイ。ガンダム試作2号機を追撃する。

上記のバトルを対抗勢力のデラーズ・フリート側でプレイ。ガンダム試作2号機を強奪する作戦に参加する。



アナザーのシチュエーションはキャラクターの視点で進行!

2つの勢力があるシチュエーションを選んでプレイできるのは、宇宙世紀作品のみ。アナザー作品においては、プレイできるシチュエーションは固定となる。ただ、シチュエーションごとに主人公が変わるため、こちらも多彩な視点で原作の名シーンを楽しむことができそうだ!!



◀「ガンダム00」の第1話「ソレスタルビーイング」。刹那の視点でバトルを追体験できる！

ANOTHER（アナザー）新たな時代を切り拓く力、



ストライクガンダム
GAT-X105

極秘裏に開発された新型ガンダムの1機。こちらは空戦能力に特化した、エールストライクという形態だ。

PILOT キラ・ヤマト



ジャスティスガンダム
ZGMF-X09A

ファトゥムという飛行ユニットを装備したガンダム。これにより、空中においても自慢の格闘能力を発揮！

PILOT アスラン・ザラ



デュエルガンダム
GAT-X102

ザフト軍が強奪した4機のガンダムのうちの1つ。白兵戦に優れ、ストライクガンダムを追い詰めた。

PILOT イザーク・ジュール



カラミティ・ガンダム
GAT-X131

連合軍が新たに開発したガンダムで、砲戦に特化している。格闘武器は持たず、後方から支援砲撃を行う。

PILOT オルガ・サブナック

MORE『GAS』! 参戦作品紹介①

『GAS』の参戦作品は15作品。宇宙世紀は、「機動戦士ガンダム」「機動戦士0080 ポケットの中の戦争」「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」「機動戦士ガンダム MS IGLOO」「機動戦士ガンダム 外伝」「MSV」「機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY」「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」「ガンダム・センチネル」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」「機動戦士ガンダム F91」「機動戦士Vガンダム」の13作品を収録。（P.215に続く）



頭部にハイ・メガキャノンを装備した重MS。Gフォートレスという飛行形態での爆撃も可能である。



6基のフィン・ファンネルを搭載したアムロ専用機。シャアの乗るサザビーと、壮絶な一騎打ちを演じる。



地球連邦軍のジェガンに代わる量産機。目立つ部分は少ないが、小型かつ高水準なため長年使用された。



クロスボーン・バンガード所属の「黒の部隊」に配備されたMS。部隊長であるザビーネが搭乗。

駆けた勇姿、再び立つ!!

一年戦争やグリプス戦役といった激戦が繰り広げられた宇宙世紀。この時代からは全13作品が参戦する。ガンダムやザザビーといった作品を象徴する人気MSに注目すべし！

FOCUS 4 バトルをより楽しくするギミックが新鮮！

シチュエーション中は、一定の条件を満たすことで敵のMSを捕獲する「キャプチャー」を行える。敵のMSに「CAPTURE」と表示されたあと、そのMSを撃破すると捕獲できることがあるようだ。これを利用すれば、別の勢力のMSを使用して戦力の充実を図ることができるハズ。



敵MSを捕獲せよ!!

◀捕獲後は戦力として使えるのか、解体して換金できるのかが気になるところ。

サブ・フライト・システムによる高機動戦闘も可能!!

▶サブ・フライト・システムは宇宙でも使用可能。機動性の低いMSには必須？

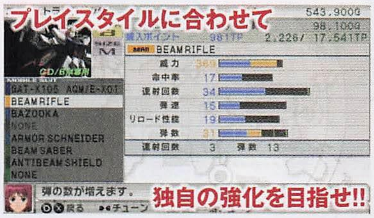


作戦開始時から乗ることも!!

MSの支援機であるサブ・フライト・システムを使用してのバトルが本作でも実現。これにより、空中戦が苦手なMSも機動性の高さを生かした空中戦が可能となる。もちろん、支援機のカスタマイズも可能で、機動力を強化すれば、さらに高機動な戦いが可能に！

FOCUS 5 獲得した資金でMSのカスタマイズにこだわれる！

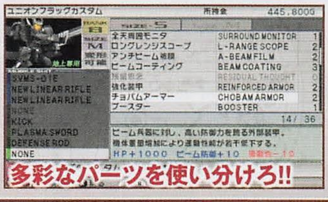
シチュエーションをクリアすると、一定量の資金をゲットできる。この資金を使えば、MSのカスタマイズを行うことが可能だ。所持しているすべてのMSを平均的に強化するか、お気に入りのMSだけを重点的に強化するかはプレイヤーしだい。こだわりの改造を施そう！



▶武器と機体性能が強化可能項目。どちらかに絞って性能を上げていくのも一興だ。

CHECK!! 強化パーツで資金いらずのカスタマイズも！

◀特に強力なパーツのなかには、一部の性能を下げてしまうものもある。



シリーズでは初となる「パーツ」の存在が明らかに！　パーツは、MSに付けることで、資金を消費することなく機体性能を上げることができる優れもの。パーツにはいくつかサイズがあり、MSごとに使用できるパーツも違うため、ひと味違った強化を行えそうだ。

勇躍する!!

宇宙世紀以外のガンダム作品の通称、アナザー。本作に参戦するアナザー作品は2000年代以降の作品である「ガンダムSEED」と「ガンダム00」の2作品。新世紀に生まれたガンダム達の活躍に刮目せよ！



トリニティ三兄妹の末妹・ネーナが乗る、スローネ3番機。ジャミングによる支援能力を生かして戦う。



フラッグカスタムに擬似太陽炉を搭載した高機動機。射撃武器を搭載せず、格闘戦のみに特化している。



武装集団、ソレスタルビーイングが所有するガンダムの1つ。「ナドレ」という、別形態にもなれる。



「セブンソード」という7本の剣を装備した、接近戦に優れるガンダム。機体性能を上げるトランザムシステムにより、高速の斬撃を繰り出す。

MORE「GAS」!
参戦作品紹介②

（P.214からの続き）アナザー作品は「機動戦士ガンダムSEED」と「機動戦士ガンダム00」の2作品を収録している。これらの作品群から、100人以上のキャラクターと300以上のMSが登場。これまでのシリーズを超える大ボリュームとなることは間違いないので、どのMSを使用してプレイするのか今から迷ってしまいそうだ。また、これらはあくまで現状で判明している作品なので、ひょっとすると今後に意外な作品が参戦する可能性も。続報に期待！

『喧嘩番長4』で…最強伝説作ります!!



スペシャルインタビュー 南明奈

前作の大ファンというタレントのアッキーナこと南明奈さんに単独インタビューができるということで、CM撮影中のアッキーナのもとへ！ CMはもちろん最新作『喧嘩番長4』 ということで、スタジオに到着すると番長スタイルに扮したアッキーナが写真撮影中だった。さまざまなポーズと表情でかっこいい不良になりきったアッキーナ。彼女がいったいなぜ『喧嘩番長』シリーズにハマったのか、そしてその引きつけられる魅力とは何かを、取材から紐解いていきたいと思う。さらに今回、取材前に最新作『喧嘩番長4』もプレイ済みということで、最新作をプレイした感想などもあわせて語ってもらっているので必見だ！

PROFILE



1989年生まれの20歳。ファッション誌などでモデル業をこなしつつ、数々のドラマやバラエティ番組にも出演中。前作のファンであり、今作もプレイ中!

ボクらのアッキーナが…



発売直前！ 人気のツッパリアクションAVGの最新作がいよいよ登場！ 高校一年生での学校制覇を目指す漢(おとこ)の伝説が始まる!

喧嘩番長4 ケンカバンチョウ 一年戦争

本誌独占！ 南明奈さんインタビュー&体験レポートを交えた3つの魅力に迫る!

プレイヤーは、不良達の集まる紅南高校へ入学した主人公・速水勇太となり、最強の番長・阿久津を倒すことが目的となる。彼が卒業してしまう一年の間に、頂点を極めることができるか……それはプレイヤーしだいだ！ 今回は、イメージキャラクターであるアッキーナへのインタビューをはじめ、多数登場するキャラクター、多彩で奥深いカスタマイズ要素、 前作よりもさらにアツい、独自のバトルシステムを公開！

喧嘩番長4 ～一年戦争～

2010年2月25日発売	¥5,229(税込)		
PSP	ジャンル	A·AVG(ツッパリアクションアドベンチャー)	ACT
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:バレット	恋愛
	備考	プレイ人数1～2人	協力

SPECIAL INTERVIEW AKINA MINAMI

喧嘩が強い人より勉強ができる人が好きです（笑）

──『喧嘩番長4』のプロモーションに、まさか南明奈さんが起用されるとは思いませんでした。なんでもこのゲームをすごくやり込んでいるとのことですが。

南明奈さん（以下、敬称略）：そうなんですよ。前作の『喧嘩番長3』をゲームショップの店頭で発見して。「喧嘩!? 番長!! 超おもしろそう!!」って、勢いで買ったその日から、かなりハマってプレイしちゃいましたね。

──どんなところがおもしろかったですか？

南：番長がとにかくたくさんいて、街のどこを歩いても不良ばかりで（笑）。そんなわけないじゃん！ って思うんですけどなんだかそれもおもしろくて。あと、一応修学旅行っていう設定で全国の番長が集まっているんですけど、番長を倒すとその学校の「旅のしおり」をゲットできるんですよ（笑）。不良の方でもちゃんとしおり持ってるところが、ツボでしたね（笑）。あとはたまにUFOが飛んでくることがあって、それを見たいがためにずっと空を見ながらUFO待ちしたのも、今ではいい思い出です（笑）。とにかくやり込みが多くて、カスタマイズとかも凝ってましたね。

──このゲームではプレイヤーキャラの豊富なカスタマイズも魅力の1つですが、どういったキャラに仕上げましたか？ やはりバリバリのヤンキースタイルですか？

南：いや、全然違いますよ。すごいサラサラヘアーのイケメン風番長にしちゃいました。そこはあくまで好みの問題ですから（笑）。あんまりリーゼントとかそういうスタイルより、ゲームで遊ぶなら今風のイケメンぽいキャラのほうが楽しいですね。

──あ、そこはやっぱりそういうことなんですね（笑）。

南：喧嘩が強い人……というか、とにかく物知りで勉強のできる人のほうがタイプだったりするので。メガネでサラサラヘアーで頭のいい男性がいたら最高です（笑）。

──なるほど（笑）。CM撮影では南さんご自身がヤンキースタイルになっていましたが、いかがでしたか？

南：「いつものアッキーナが喧嘩番長になっちゃう!?」みたいな、ちょっとおもしろい内容になってます。もともとヤンキーっぽい格好は嫌いじゃなかったですけど、女の子だし、そういうのって撮影でも今まで着たことなかったから楽しくて。髪の毛もあそこまでアップにしたこともなかったですから、貴重な経験をさせていただきました。たくさんの人に見ていただきたいですね。

──最新作もすでにプレイされたとのことですが。

南：撮影の合間にプレイさせていただきました。今回は学校が舞台で、リアルな学校生活……あ、ここまで不良の方々がいっぱいの学校はないかと思いますが（笑）。職員室の前で喧嘩してたら先生に怒られちゃいましたよ。やっぱり職員室前は注意なんですね（笑）。今回もたくさん倒さないといけないみたいですし、前作よりもカスタマイズができると聞いたので、またハマってしまいそうです！

──それでは最後に、南さんが思う『喧嘩番長』の魅力を教えてください。

南：ひたすら喧嘩をするのも楽しいですし、キャラクターをカスタマイズするのも楽しいゲームです。ストーリーも楽しいし、自分でやりたいことができるので、そういった自由度の高さが何よりの魅力ですね。最新作には「餃子の王将」の店舗もあると聞いたので、通い詰めようかと思います！ 発売が楽しみです!!



◀楽しそうに取材に対応してくれたアッキーナ。ゲームスにも興味津々！

アッキーナもハマった『喧嘩番長』シリーズの3つの魅力とは？

自由度の高さと、不良達の繰り広げるアツいストーリー展開が人気の本シリーズ。アッキーナも注目する本作の、前作よりさらにパワーアップした要素を大きく3つに分けて解説！ ここを押さえておけば、快適な高校生活を送れること間違いなし！ そして次ページからは、その魅力をさらに掘り下げて紹介していく。

魅力その1 キャラクター　主人公を取り巻くユニークなヤツら！

毎回、個性的なキャラクター達が多数登場する本シリーズ。今回も、勇太の前に立ちはだかる強力なライバルや、拳で語り合うことで力を貸してくれる仲間、魅力的なヒロイン達などが現れ、物語をアツく盛り上げてくれる。主要人物以外の、紅南高校・総勢300人の不良達すべてにも名前が設定されており、倒した相手の情報は、メニューの「名簿」から確認できる。かなり細かくプロフィールが設定されており、なかには思わずクスリとしてしまうものもあるので、すべてをコンプリートしたくなる！



◀初代『喧嘩番長』に登場した田城。今回は、主人公の力となるのか？



主人公 速水勇太

今年入学した一年生。強さを求め、打倒阿久津に燃える。わがままだが、芯の通ったヤツは敵であれ認めるなど、情に厚い部分も。

魅力その2 カスタマイズ　豊富に用意されたカスタマイズ要素

おなじみのキャラクターカスタマイズに用意されたパーツは、もちろん過去最高数！ また、新要素である「たまり場」には、さまざまな快適グッズを持ち込んで、自分好みの空間にすることもできる。そして前作同様、バトルで使用する技の設定に加え、さらにタンカの設定まで可能となった。つまり、縦にも横にも大きく広がったことで、プレイヤーそれぞれの色がますます強く出せるように！ ひたすらカッコよさを追求するもよし、他のヤツらとは違う道を行くもよし！ 究極の番長スタイルにたどり着くまで、トコトンやり込もう！



◀憧れのヤンキースタイルを目指すか、新たなスタイルを探すかはプレイヤーしだい！



▶顔や髪型も細かく設定できる。しかし、こんな高校生は……。

魅力その3 バトル　自由度のある白熱の喧嘩バトルで頂点を目指す！

なんといっても外せないのが、漢同士のアツいバトル！ 本作から一新された、独自の「タンカバトル」や、タンカを切りながら放つ「気合技」など、ユニークなバトルシステムとなっている。豊富に用意された技を組み合わせ、思いどおりにコンボをキメて、多数の敵をなぎ倒していく爽快感がたまらない！ また、アタマ（ボス）級とのタイマンでは、技のタイミングや位置取りが重要になってくるなど、戦い方にもひと工夫必要になってくる。最強の番長・阿久津にたどり着くため、校内300人の不良達を、クールにド派手にぶちのめせ！



▲喧嘩といえどもルールがある。礼儀正しくあいさつからだ！

▼いつでも挑戦は受ける、が……うかうか用も足せねぇな。



『喧嘩番長4』の３つの魅力をプレイレポートを交えて大紹介!!

前ページで紹介した３つの魅力を、実際にプレイした観点から、さらに詳しくわかりやすくまとめた。こだわった部分、思いどおりの結果を得るために工夫したことなど、「ナマの感触」を中心に伝えていこう。特に最後のバトルレポートは、「アクションはちょっとなあ……」と思っている人にこそ見て欲しい！

キャラクター

物語を彩る主要人物を相関図で解説!

勇太を取り巻く個性的なキャラクター達。登場するライバル達は不良ではあるが、誇りや信念を持っているヤツも多い。ただ敵として戦うだけでなく、力となってくれるヤツもいるし、認めるに足る相手かどうかを見極めるために戦う、といった正々堂々とした勝負を信条とするものも。ここで紹介し切れなかったヤツらとのアツいエピソードも、是非プレイして味わってほしい。

三年生

番長 阿久津栄一

鬼島耕平

多胡大輔

番長の阿久津は、男気にあふれ礼儀を重んじる硬派な人物。「最強の漢」と呼ばれるだけあって、実力は相当なものだろう。しかし、力で相手をねじ伏せることはせず、仲間を何より大事にする人柄から、とても人望が厚い。反面、鬼島は誰の下にもつかず、いつも女の子を追いかけていて、何を考えているかわからないヤツだが、実は「阿久津に並ぶ実力者なのでは」との噂も。2人の間に、何か因縁があるのだろうか？　大の餃子の王将ファンである多胡は、誰に対しても分けへだてなく接する気のいいヤツで、後輩から頼りにされているようだ。

二年生

三沢誠司

阿久津の右腕として、二年のアタマを張る三沢。コワモテだが性格は誠実で、次期番長はこの男で間違いないと言われている。

その他

初代『喧嘩番長』で他校の番長だった2人。現在は更生し、真っ当な職についた。

教師 蜂谷茂

警官 菊永洋平

主人公 速水勇太

打倒阿久津を目指す、本作の主人公。強さにしか興味がないのかと思いきや、千葉に女の子の紹介を催促するなど、健全な感情もあるようだ。

ヒロイン(学校外)

男くさい物語に華を添える、三人の女の子。男子校が舞台なので、校外での出会いから恋が始まっていくことになりそう。実はほかにも、勇太と出会う女性がいる？

澤村愛

白鳥綾乃

弘田麻衣

一年生

千葉照男

山口賢治

八神真

ピンチを勇太に救われ、最初の舎弟となる千葉。勇太を「大将」と慕い、あらゆる情報を勇太に提供しサポートする、自称「情報通」。イケメンの山口は、勇太と同じく阿久津を目標としている。勇太の「阿久津をぶっ倒せば俺さまが一番だ！」という単純な発想に対し、彼は阿久津の漢としての生き様を尊敬し、そこに近づきたいという思いを持っているようだ。「死神」の異名で仲間からも恐れられる八神は、思いのままに暴れられる場所を求めて入学してきた。強いヤツと出会うと笑い出すアブない性格で、一年制圧の最大の壁となるが!?

右腕　心酔　トップに興味ない？　目標　かわいい後輩　相談にのってくれる？　勇太に興味アリ?　大将　ライバル　舎弟　目標

カスタマイズ

自分だけのスタイルを貫け!　3つのカスタマイズを極めろ!

とにかく自由度の高い本作を象徴する最大のやり込み要素が、カスタマイズシステム。キャラの服装、髪型や肌色まで変えられるのはもちろん、校内や街の「たまり場」に置くインテリア、さらにはバトルで使う技までかなり細かく設定でき、プレイヤーの数だけスタイルが存在する！　技とタン語（タンカ）の組み合わせにこだわったプレイレポートも要チェック！

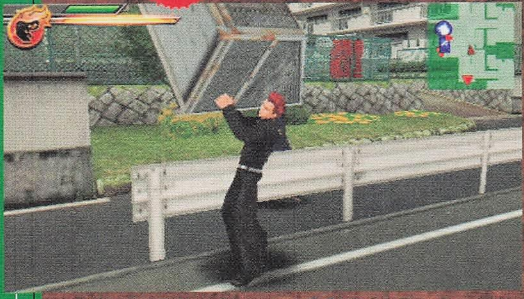
point 1 キャラクターカスタマイズ

本シリーズ伝統の、プレイヤーキャラクターのカスタマイズパーツが大幅に増えた！　おなじみのシブいものからどことなく笑えるものまで、さまざまな種類が存在する。序盤から移動できる駅前に、髪型をキメてくれるヘアサロン、肌の色の変更やタトゥシールを張ってくれるエステ、多種多様な服やアクセサリが買えるセレクトショップが集まっているので、足を運んでみよう。それなりに値の張るものもあるが、校内や町中に落ちているお金を集めれば、かなりの金額にはなるはず。地道な貯金というのも、最強の番長になるための心得なのである。



バンカラタイプ　ナチュラルタイプ　野球少年タイプ

point 2 「たまり場」のリフォーム



▲こんな物まで!?　快適に……なるのだろうか？

校内、町中に多数点在する「たまり場」。はじめは他のヤツが居座っているが、そいつらをシメることで、その場所を制圧できる。セーブやアイテムの出し入れ、技の設定が自宅以外でも可能になるので、たまり場を多く確保しておけばスムーズにゲームを進められるように。そしてここにもカスタマイズ要素が！　どこからか見つけてきた机や椅子、テレビなどの家電も置くことができ、物に応じて「快適度」が変化する。これが高くなると、友達が集まってくるようだ。なんらかのイベントが起こるのかも？

point 3 技のカスタマイズ

漢の器（レベル）を上げるか、ボスを倒すことで覚えられる技の設定も、自宅やたまり場で自由に行える。選択時に技のモーションも確認できるので、威力だけで選ばず、うまくつながるコンボを探しだそう。ウケ狙いかと思える技が、意外に使えることも!?　さらに、気合技・超気合技には「タン語」と呼ばれるフレーズがつけられる。詳細は下記のプレイレポートで！

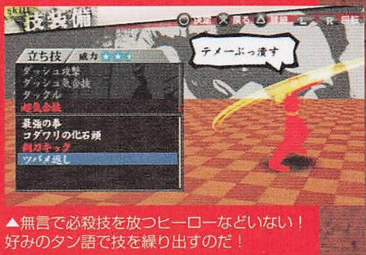


▶技を覚えたら、一度使ってみよう。タイマン用なのか乱戦用なのかがわかる。

最速プレイリポート ～カスタマイズ編～

「テメェッ!」「このっ」「大好きだ!」

気合技・超気合技につけられるタン語は、語尾によって技の効果が変わる。例えば語尾が「！」なら敵を気絶させやすくなり、「っ」なら威力アップ、など。かといって、ただ語尾だけで選ぶのもつまらない。コンボの流れやモーションに合わせ、響け魂の叫び！　イカすフレーズでかつ効果も高いパターンを求め、今日もタン語を集める……。



▲無言で必殺技を放つヒーローなどいない！　好みのタン語で技を繰り出すのだ！

バトルシステム

メイン要素であるバトルを3つのポイントをあげて紹介!

あいさつ代わりにメンチを切って、タンカバトルから勝負が始まるという、シリーズ伝統のバトルシステムがさらにパワーアップ! タンカで互いの気合いをぶつけ、拳と拳で語り合う不良達のアツい生き様が見事に再現されている。ここではバトルの流れをわかりやすくまとめ、最後のプレイレポートでは必勝法を伝授している! これさえ読めば、入学準備は万全だ!

point 1 メンチビームで「タン語」ゲット!

「タン語」 は、 気合技にセットする以外に、 タンカバトルで使用するものもある。校内・街中にある壁のラクガキが光っているのを見つけたら、メンチビームを放って調べてみよう。その季節にしか手に入らないタン語もあるので、できるだけいろいろな場所に出向いて集めておきたい。「やんのかテメー」「気合い入れてかかってこい!」「なにガンつけてんだ!」 などの王道なものから、「ホップ! ステップ! ジャンプ!」「夏休みを延長してやろうか?」「むかしむかしある所に･･･」 など、これはタンカなのか? と首をかしげるようなユニークなものもあった。



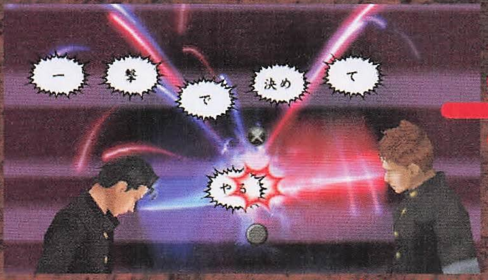
◀光るポイントを見つけたら、メンチビーム! 地面の場合は、うんこ座りで高さを調節。



▲見つけたタン語は、技装備画面でセットしよう。それぞれのボタンに1つずつ割り振れる。

point 2 一新された白熱のタンカバトル!

メンチビームを放ち、タンカバトルが開始! 相手との実力差によってはビームが押し返される場合があるので、アナログスティックを回して対抗しよう。リズムゲームの要領で、左から流れてくるタン語がポイントまできたら、対応したボタンを押していく。噛まずにタンカを切ると、相手にダメージを与え、有利な状態から戦闘を始められる。 長いタン語ほど威力が高いが、文字数ではなく分割された数で決まるので、一度使って確認しよう。ちなみに、今回見つけたなかで最長のタン語は「坊主が屏風(びょうぶ)に上手に坊主の絵を描いた」。な、長い……。



▲ビームがぶつかる場所にフレーズが流れてきたら、タイミングよくボタンを押せ!

▼成功すると、凛々しくタンカを切る! タン語によってはシュールな画にも。



ビシッとキメで相手をビビらせろ!

point 3 コンボをキメて敵を蹴らせ!

タンカをキメたらいよいよ本番! タンカバトルを仕掛けた相手の他にも、仲間が参戦してくる場合が多いので、まずは1人を集中攻撃するのがセオリー! コンボで倒し切れなかったときは、吹き飛ばし技や投げ技で距離をとり、なるべくタイマンに持ち込むようにしたい。通常技のコンボよりも気合技中心のコンボのほうが当然威力は高いが、乱用すると息切れしやすいので注意が必要だ。また、息切れがピークに達するとキャラの動きが止まってしまうので、通常技や移動を混ぜて、常にプレイヤーキャラの状態を保つように心掛けておきたい。





▲敵に囲まれたら、無理に複数を巻き込もうとせず、まずは数を減らすことを考えよう。



一撃必殺! ド派手にぶちかませ!

◀ダウンした敵には、すかさず追い打ち攻撃を!



◀コンボが決まった! 敵の攻撃にスキができて、うまくタイミングが合ったら……

▲超気合技で一網打尽に! 使い込むと性能が上がるので、最初は絞って使っていこう。

最速プレイリポート ～バトル編～

クールにコンボをキメるには?

なかなかバトルのポイントがつかめず、何度も敗北を味わってきたが、だからこそ伝えられることもあるはず! 「戦いの流れをつかみ、 思いどおりりにコンボを放つには?」と頭を悩ませプレイしてきた記録を、まとめて紹介する! 始めたばかりの頃は、通常技のコンボを組むとき「最初は軽い感じの技で」「二段目はちょっと強め」「三段目もそんな感じで」「最後はドーンと吹き飛ばす」などというアバウトな構成だった。ただその考えのまま、新しく覚えた技と入れ替えていくと、初段で相手をダウンさせてしまい次の技がヒットしなくなる、二段目で相手を蹴り飛ばしてしまう、技と技の間が空いてしまうなど散々な結果に。しょんぼりとたまり場に帰り、技装備画面とにらめっこ。そして、あることに気がつく。技の発生の早さだけでなく、「硬直時間」 という要素に! 格ゲー好きの方には基本的なことなのだろうが……。いろいろと試した結果、発生が早く硬直時間の短い技を初段~二段目にもってきて、その2つがヒットすればそのままコンボがつながる場合がほとんどなので、3段目以降は威力の高めの技を持ってくるという形にたどり着いた。3段目にあえてスキの少ない技を持ってきて、威力の高い気合技コンボへとつなぎ、そのまま超気合技をかます、という流れるような戦い方もできるようになり、最初の頃からは想像もつかない成長をとげた! 今では、ムダに3年生に喧嘩を売る日々を送っている。ただ、スキの少ないコンボだと、連発できる反面息切れを起こしやすくなってしまう。すぐに動けなくなるわけではないが、ドクドク脈打つアイコンを見ながらだとバトルに集中できないので、漢の器が上がったときに割り振れるポイントは、まずは肺活量にまわすことをオススメする。序盤は敵の攻撃もキツくないので、受けたダメージは拾った回復アイテムで十分にまかなえるだろう。とはいえ、プレイヤーそれぞれの遊び方をして欲しいので、バトルに慣れてきたら、自分だけのオリジナルコンボを探してみよう。さて……このレポートが役に立つかどうかは、是非プレイして確かめてほしい!



◀オススメは「左掌底」「左ローキック」からのコンボ。

『モンスターハンター フロンティア オンライン』Xbox



PC版オンラインゲームとして絶大な人気を誇る『モンスターハンター フロンティア オンライン（以下、MHF）』が、Xbox 360で登場！　本作ならではの新要素に期待！

モンスターハンター フロンティア オンライン		
2010年夏予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:多人数／オンライン専用	

PC版ではハンター人口が150万人を突破!!!!

今年で2周年を迎える『MHF』は、プレイヤー人口が150万人を超える大人気PCオンラインゲーム。その本作がXbox 360に登場することは、PCを持っていないファンにとっては特に朗報といえる。ここからは、現役ハンター（欄外参照）の声を交えつつ、本作の魅力を詳しく紹介していこう。



◀メンテナンス後の、平日の昼にも関わらず多くのハンターが行き来し賑わっている。

HUNTERS VOICE　オンラインゲームとして大成功した『MHF』

ウメ：PCゲームってスペックが足りてるかとか何だか敷居が高い気がして……。でも、『MHF』は本当にいっぱいの人がプレイしているんですね～!!

マツ：150万って数字はプレイしてるオレでも驚くね。このXbox 360版ならハードがあればスペックを気にすることないし、ウメにピッタリだよ！

『MHF』の魅力1　日本全国のハンターたちと狩りに出発！

ハンターとして仲間とモンスターを狩り、入手した素材で武器や防具を作ったりしながら生活していくACT。PC版では、サーバー内でハンターの腕前や狩りの目的によって入門区や求人区といった区が選べる。さらに区の中には季節ごとに分かれたワールドが複数存在している。



◀特定の季節にしか出ないモンスターを狩猟する場合は区内のワールドをチェンジ。

HUNTERS VOICE　同じ腕前の人たちと遊ぼう!

マツ：区は、ハンターランク（腕前をあらわす数値）ごとに分かれているところもあるんだ。

ウメ：それって初心者は初心者同士で狩れるの？

マツ：そう。同じ腕前同士なら、狩りの目的も一緒になりやすいし、なにより、狩猟の試行錯誤が必要になるから、それだけ上達も早くなるはずだよ。

『MHF』の魅力2　バージョン毎にオリジナルモンスターがやってくる！

PC版でのサービス開始から、約2年半で8回もの大型アップデートを重ねてきた『MHF』。特筆すべきは、バージョン毎に『MHF』独自の新モンスターが実装され、それに伴い武器・防具も追加されていること。『MHF』は、進化し続ける『モンスターハンター』なのだ。



◀雄雌対となって行動するというめずらしい生態を持つオルガロン。一撃必殺の咆哮には要注意！



▶非常に堅い甲殻と棘を合わせ持つエスピナス。樹海でスヤスヤと眠っているところも多く目撃されている。

HUNTERS VOICE　未知のモンスターとの遭遇

タケ：これはシリーズをプレイしている人にもたまらない！　実際にどれくらい追加されてるんだ？

マツ：現バージョンで14体かな。過去には街のような施設が追加されたこともある。その施設ではクエストを受けたら気球で現地に行くんだよ。

タケ：へ～！　それはテンション上がるね！

ハンター紹介

マツ：PC版『MHF』をベータテストからプレイしているベテランハンター。鈍器好きなので、ハンマーはほぼ制作している。

タケ：『モンスターハンター』シリーズはプレイしており、『MHF』も前から気になっている。Xbox 360版には興味津々。

ウメ：『モンスターハンター』シリーズ未経験の女の子。周りの女友達が続々とプレイしているのを見て気になるらしい。

360で始動!!

発売までの流れ

2月
パッケージ予約開始
▼
5月
クローズドベータテスト
シーズン8.5を先行して体験可能!
▼
夏
パッケージ発売&プレイ開始

パッケージ購入者へ約2週間の無料プレイ期間を実施。正式サービス開始後のプレイ料金はPC版同様、¥1,400～(30日)を予定。



狩りの数だけ絆が生まれる

大型モンスターを狩猟する達成感。そこから生まれた絆は、さらに新たな狩りへと向かわせる。

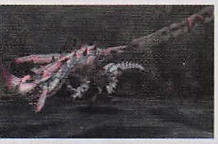


新サーバーにてプレイ開始! 全員が新米ハンター!

Xbox 360版は、全ユーザーが同じスタートライン。初めてプレイする人にももってこい!









CBTで最新バージョン、シーズン8.5を体感しよう!!

Xbox 360版はPC版での最新バージョンがベース。新モンスター、大巌竜ラヴィエンテも登場!







高画質での狩猟――

高解像度ならではの美麗な画質で、リアリティあふれる狩猟を楽しめる。

『MHF』の魅力3 『MHF』だけの個性豊かな武器・防具

アップデート毎に追加されていくオリジナル武器・防具も『MHF』ならでは! 新モンスターの素材から作るのはもちろん、コラボレーション企画で手に入ることもある。Xbox 360版だけのオリジナル武具もあるかも!?



◀▲個性豊かな武器と防具が数多く追加されている。どれもディティールまで洗練されており、ハンター達を喜ばせてくれる。

HUNTERS VOICE

オシャレを楽しもう!

ウメ：わ～、この防具すっごくオシャレです!
タケ：うわ、この武器、ビーム出してるんだけど!
マツ：あはは(笑)。防具はスキルの関係で1つの組み合わせに落ち着きやすいけど、『MHF』は本当に多くの防具があるから、個性を出しやすいんだ。
ウメ：私もフリフリ着て大剣振り回した～い♥

『MHF』の魅力4 期間限定クエストなど、ゲーム内のイベントも満載

毎週更新される期間限定クエストの配信をはじめ、定期的に多数のゲーム内イベントが開催。さらにお正月や七夕など季節イベントも、生産できる新武具の追加など毎年リファインされている。PC版では関連情報を公式HPで確認できたが、本作ではどのような形で関連情報を確認できるのか、気になるところだ。



◀PC版の公式HPでは1パック¥300(税込)でゲーム内のアイテムや武器・防具がランダムで手に入るコンテンツもある。

PC版公式HPをチェック!

HUNTERS VOICE

イベントってどんな感じなの?

タケ：イベントって、ちゃんと人は集まるの?
マツ：これがすごいんだよ。募集は全体に聞こえるチャットで行われるんだけど、みんなそれぞれ書き込むから画面から一瞬目を放しただけでログがずいぶん流れて大変。イベントはお祭り騒ぎだよ。
タケ：へ～、取り逃したらくやしいだろうな(笑)。

『MHF』の魅力5 1回の狩猟が多くの友を呼ぶ「猟団」

猟団とは、他のハンターたちと組むチームのこと。猟団員とは専用のチャットやメールでコミュニケーションがとれ、多くの仲間との楽しい時間をすごすことができる。どこのワールドにいても、特定の仲間たちと「猟団チャット」で会話できるのも猟団システムの魅力だ。



◀猟団員達と協力して条件を満たせば、猟団部屋が大きくなる。猟団の絆を深めよう!

HUNTERS VOICE

「猟団」でハンターの絆を育め!

ウメ：秘密基地みたいですね!! 私も入れるかな?
マツ：狩りで出会ったハンターから直接誘われることが多いから大丈夫。全体チャットで募集もあるし。
タケ：自分で猟団を作ることもできる?
マツ：もちろん。少しハンターランクを上げれば誰でも作れるよ! 猟団を大きくするのが楽しいんだ。

COLUMN 武器はどんなものがあるの?

『MHF』で使える武器は、片手剣・双剣・大剣・太刀・ランス・ガンランス・ハンマー・狩猟笛・弓・ライトボウガン・ヘビィボウガンの11種類。最初は自分の好みに合ったものを選ぶのがオススメだ。ただし、武器によって攻撃の早さの違いや、攻撃範囲の広さなどに違いがあるので、モンスターに合わせた武器の使い分けもいずれ必要になる。余裕が出てきたら、すべての武器を使いこなせるように練習しよう。

Xbox 360

狩るか、狩られるか……!?

凶暴な大型モンスターが多数登場!

『MHF』には、個性豊かなオリジナルモンスターが多数登場！　各モンスターはどれも特徴的な攻撃方法と生態を持っており、まったく新しい狩猟のスタイルをハンターたちに体感させる。未知なる大型モンスターに仲間と力を合わせて挑め！



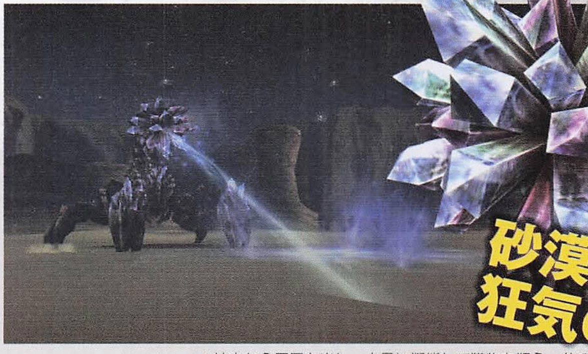
▲発見時は寝ていることが多く、いくら武器で攻撃をしても強固な甲殻に守られ微動だにしない。しかし目を覚ますと、手がつけられないほどの速さで大暴れ！

CHECK 超凶暴な変種モンスター!

通常のモンスターと違う体の色を持つ亜種や希少種という存在。さらに『MHF』では、外見は原種と同じながらも弱点と剥ぎ取れる素材が違う、変種と呼ばれる存在も確認されている。変種は、熟練ハンターもうなるほどの強さを誇るため、その報酬素材は大変貴重なものらしい。



◀亜種のなかで、唯一独自の名前を持つアクラ・ジェビア。アクラ・ヴァシムと段違いの凶暴性を持つ。



▲地中から尻尾を出し、水晶に擬態して獲物を狙う。体の部位が破壊されるたびに体質が変化し、攻撃パターンも大きく変わるのが特徴だ。尻尾の水晶には貴重な素材が眠っている。





▲とにかく眼前のものをなんでも食いまくる変わったモンスター。岩を噛み砕き、雨のように降らせる攻撃に、多くのハンターが苦労するだろう。

◀高水圧のブレスによる攻撃。腹の中になんでもため込んでしまうので、狩りの仕方で貴重なアイテムが手に入ることも。

HUNTERS VOICE

パリアプリアはヘンなヤツ!

マツ：このモンスターは衝撃的だったよ……。
タケ：なになに、超強いの？
マツ：いや、強さよりもそれ以外の部分で驚いた。
ウメ：なになに？　具体的に教えてください！
マツ：パリアプリアは食いしん坊なんだけど、特に肉が大好きで生肉を地面に置いておくと食べるんだ。
ウメ：それがどうかしたんですか？
マツ：いや、その……。たくさん食べさせると、吐くんだよ。しかもハァハァ胃もたれしてて……。
タケ：マジで!?　一度見てみたい！
マツ：しかも、その吐き出したものを調べるとパリアプリアが飲み込んだ貴重なアイテムや素材が取れるんだ。だから狩猟で大切なのはパリアプリアを肉でおなかっぱいにさせて吐かせることなワケで……。
タケ：うわ～、メチャクチャ楽しそうだ～！

COLUMN　ハンター同士の協力がキーとなる!

アクラ・ヴァシムから作れる防具はカッコイイうえに、4種類の色がある。これはモンスターの性質と関係していて、爪や頭に付いている水晶や部位を破壊していくと体液の色が変化するため。変化しても時間が経つと体質が戻ってしまうので、欲しい体液の色の時にハンター全員でラッシュかけるのがミソ。もちろん事前に何色で狩るか相談するのも大切で、尻尾を切り離すとなるとさらに役割分担が必要となってくる。



麗しき飛翔は雷（イカズチ）を纏って

舞雷竜 ベルキュロス

◀峡谷に生息する飛竜種。体内に蓄電した電気を操る。飛行速度が速く、気がついたら力尽きていたハンターも少なくないとか。

▶翼から尾のように長く伸びる鉤爪が特徴で、その爪を大地に垂らしながらフィールド全体を優雅に漂う。標的を捉えたならば、全身から放電も。

HUNTERS VOICE

新しいフィールド"峡谷"

マツ：ベルキュロスやパリアプリアが生息する峡谷は、『MHF』のオリジナルフィールドなんだ。
ウメ：砂漠と風景が似てますね～！
マツ：ここは岩山という感じかな？　このフィールドは、下から吹き上げる強風に乗って崖上に上がったりするとか、エリア移動の仕方がおもしろいんだよね。



獲物を求めて2頭の咆哮が空を裂く

響狼 カム・オルガロン

雌響狼 ノノ・オルガロン

◀雄雌一対で狩りを行う牙獣種。雄と雌で毛色や牙など細部が異なる。2頭とも非常に動きが素早く、同時に相手をすると苦労することだろう。

▲▶体に生えた無数の毛針を飛ばして攻撃をする。素早いだけでなく、攻撃範囲の広い攻撃を仕掛けてくるのでやっかいだ。

HUNTERS VOICE

熟練ハンターに学ぶ「MHF」を始めるにあたっての疑問アレコレ

30日間で¥1,400～は高い？　安い？

タケ：オレは前から結構『MHF』は課金が気になって始められなかったんだよね。ソフトだと1回払っちゃえばOKだけど、課金だといつまで払い続けるかわかんないから、総合的に見ると高そうって思っちゃって……。
マツ：そうだったんだ。その辺は心配しなくて大丈夫だと思うよ。約3ヶ月に1回のアップデートやイベントクエストもたくさん配信されるし、遊び尽くせないって感じる時もあるもん。1ヶ月単位での支払いもできるし、ちょっと忙しくなりそうだなって思ったら支払いを止める月を作ったりしてもいいし。
タケ：課金コンテンツもあるみたいだけど、よくありがちな、それがないと通常プレイに支障がでたりすることとかってあるの？
マツ：なかには購入するとハンター生活が便利になるものもあるけど、通常の料金で十分にハンター生活を楽しく過ごせるよ。
タケ：防具とかカッコイイのが多いから、つい買って手に入れたくなるんだよな（笑）。
マツ：それは確かに！　武器や防具もコツコツクエストをこなしていけばいいものが手に入るけど、課金の武器や防具は素材を集めることなくすぐ入手して使えるから、時間のない人はずいぶん助かるよね。
タケ：忙しいけど遊びたいって人にいいね！

オンラインゲームって時間がかかりそう……。

タケ：オンラインゲームってすごい時間かかりそうなイメージもあるなぁ。
マツ：1回の狩猟で長くても40分ぐらいなんだけど、ここが『MHF』のいいところだね。オレは社会人だから仕事から帰ってきて、「さぁオンラインゲームをしよう！」って思っても昔みたいに何時間もできなくなってて……。
タケ：あぁ、わかるわかる。
マツ：でも『MHF』なら、1回の狩猟だけでログアウトすることもできるから、プレイヤーしだい。だから、やらなきゃいけないとか、やらされてる感もなくて気軽にできるところがオレは特に気に入ってるよ。
タケ：部屋に1人だから気も使わないしな。
マツ：うんうん。でもイベントクエストの時とかは、取り逃したくないから最終日に遅くまでやっちゃうことも多いんだけど（笑）。

Xbox 360なら初心者でも大丈夫!

ウメ：私は1度もやったことないからヘタでみんなに迷惑かけちゃうのが心配（汗）。
マツ：初心者はプレイを始めると、「狩人キャンプ」っていう初心者だけの場所で活動できるんだ。そこで武器の使い方から学べるよ。
ウメ：チュートリアルみたいな感じ？
マツ：それに近いかな。でも狩人キャンプは初心者しか入れない場所だから、初心者同士で声をかけあって中型モンスターを狩りにいくんだ。これは今後にもすごい役に立つよ。
ウメ：同じ境遇の人なら仲良くなれるかも！
マツ：Xbox 360版ならみんなスタートラインが同じだから、さらに狩人キャンプは賑わうだろうね。一応、卒業試験もあるんだよ。
ウメ：私も一人前のハンターになれるかな？
マツ：失敗しちゃっても次、次。サーバーには何万人ものハンターがいるから、狩りに行った4人にまた会える確率ってものすごく低いんだ。だから、一期一会は特に感じるね。
ウメ：『MHF』ならではの"絆"ですね♥

COLUMN

32人の力を1つに! 大巌竜ラヴィエンテ

昨年末に行われた大型アップデートで、島ほどの大きさもある「大巌竜ラヴィエンテ」が登場！　このクエストは最大32人、複数のパーティが1体の超大型モンスターを討伐することが目玉となっている。討伐方法についてはまだまだ謎な部分もあるが、巨体を持つラヴィエンテの素材は独自の成長を遂げるものになるとか。もちろん、Xbox 360版でもそのラヴィエンテは登場する!!

ウルトラコンボが2種類から選べる"ウルコンII"を実装!!



SUPER STREET FIGHTER IV

格闘ゲームの金字塔ともいえる『ストリートファイター』シリーズの最新作。前作『ストリートファイターⅣ』から大幅にパワーアップした5つの新要素を紹介していこう！

スーパーストリートファイターⅣ			
2010年4月28日予定	通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込)		
PS3	ジャンル	FTG(対戦格闘)	ACT 対戦
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応(2～8人)	
2010年4月28日予定	通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	FTG(対戦格闘)	ACT 対戦
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応(2～8人)	

4.28 発売

発売に向けていよいよ本格始動！『スパⅣ』の新要素を総チェック!!

今回判明した新要素のなかで一番の注目は、追加されたウルトラコンボ（以下ウルコン）。今回は現在判明している31キャラのウルコンを画面写真＋解説で特集しているので、これを読んで発売日まで楽しみにしておこう。また、これまでに明かされた新要素をまとめているので、こちらもチェックしてみてほしい。



▲「リプレイチャンネル」には、それぞれテーマ分けされたチャンネルが用意されている。

CHECK! 3つの特典が入ったコレクターズ・パッケージが発売！

さまざまな豪華特典が詰まったコレクターズ・パッケージの詳細もついに判明。サントラCD「キャラクターサウンドコレクション（Single Cut）」をはじめ、映像DVD「オールPVコレクション」やブックレット「キャラクターアートコレクション」が付属する。予約したい人はカプコンオフィシャルショップ「イーカプコン」に今すぐアクセス！



■これまでに判明している本作ならではの新要素

- 本作だけのオリジナルキャラクターが参戦
- 『スーパーストリートファイターⅡ』や『ストリートファイターZERO3』など、シリーズでおなじみのキャラクターが続々参戦
- アーケードモードの特定のステージで「車破壊」「タル破壊」のボーナスステージが遊べる
- ネットワークモードに「エンドレスバトル」「チームバトル」「リプレイチャンネル」が実装

新要素1 待望の新アレンジコスチュームを導入！

ダウンロードコンテンツで購入可能だったアレンジコスチューム。『スパⅣ』でも全キャラに新たなものが追加されることが判明。いずれもそのキャラ独自の画期的なデザインになっているので見逃さずに！　なお、前作のアレンジコスチュームを購入済みの人はそのまま利用可能。持っていなかった人もこの機会に購入して派手なコスチュームで存分にアピールしよう。


◀フラメンコ衣装のローズとキョンシー化したルーファス。


▶笠に袴と渋めの剛拳。一方のキャミィはベガスタイル!?

バラエティーに富んだコスチュームが目白押し！


◀ジャージで戦う姿は体育会系のさくらにピッタリ。奥から飛びかかってくる悪魔のような格好をしたのはバルログだが、素顔をさらしているようにも見える。新コスチュームでは仮面ではなく帽子？

新要素2 ライバルバトルの組み合わせが追加！

アーケードモードを進めると終盤でライバルバトルが発生。前作では登場するライバルは固定だったが、本作では新たな組み合わせが追加される。キャラ同士の意外な関係がわかるかも？


▲対決前には両者の因縁などが語られるイベントシーンが挿入される。

新要素3 Xbox 360版にはストーリームービーを収録！

Xbox 360版のみ「アフロサムライ」などを手がけた木崎文智監督と、日本を代表するアニメ制作会社GONZOによるオリジナルムービーが収録。内容はジュリを中心とした物語のようだ。


▲破壊を楽しむジュリや暗躍するセスなど『スパⅣ』の物語がわかる。

新要素4 新キャラクターが使用できる2つのウルコンを大公開!

各キャラの奥義ともいえる「ウルトラコンボ」。本作では各キャラで2つ（ⅠorⅡ）のウルコンが使用可能になり、キャラクターを決定したあとにどちらか1つを選択できる(対戦での乱入時は選び直せる)。また、新キャラも他シリーズで登場したときとは異なるウルコンが追加されている点に注目だ。



◀▲画面下部のリベンジゲージを見れば、どちらのウルコンを選択したか確認できる。ⅠとⅡでゲージの色も異なる。

ジュリ

ウルコンⅠ 風水エンジン

▼発動してから一定時間、通常技が連続でヒットするようになり、さらにどの通常技からでも必殺技でキャンセルすることができる。





ウルコンⅡ 回旋断界落

▼▶回転蹴りを連続で決めながら上昇して蹴り落とし、相手よりも先に地上へ降りたあと、ささやいてからカカト落としを決める。





T. ホーク

ウルコンⅠ レイジングタイフーン

▼相手の頭をつかんでジャンプしながら振り回し、地面に叩きつけたあとに相手の上に勢いよくのしかかる。彼らしい豪快な投げ技だ。



ウルコンⅡ レイジングスラッシュ

▼▶斜め前方に飛び上がり、空中の相手をつかむ対空の投げ技。つかんだあとは相手を地上に落下させ、そこから足を持ったまま左右に叩きつけて投げ飛ばす。



ガイ

ウルコンⅠ 武神轟雷旋風陣

◀▼パンチとキックの連撃を浴びせてから相手を上空に蹴り上げ、左右の壁を蹴りながら上昇。相手をつかんで頭から叩き落とす。



ウルコンⅡ 武神無双連華

▼連続で打撃を決める投げ技。相手の胸ぐらをつかんで殴ってから正面に蹴り飛ばし、高速移動で先回りしながら吹き飛ばした相手に打撃を決める。



コーディー

ウルコンⅠ ファイナルディストラクション

◀▼大きく振りかぶってフックを浴びせるウルコンで、無数のパンチを叩き込んでから最後に強烈なクリミナルアッパーを決める。



ウルコンⅡ ラストドレッドダスト

▼▶足もとの砂をかけ、ひるんだ隙にレンチで殴って上空に打ち上げる。そして落下してくるところを鉄パイプでフルスイング！



アドン

ウルコンⅠ ジャガーリボルバー

▼回転しながらカカト落としを3連続で繰り出し、相手の顔面に連続でエルボーを叩き込みつつ上昇。空中で膝蹴りを決めてトドメを刺す。

ウルコンⅡ アバランチジャガー

▼飛び膝蹴りで相手を打ち上げ、カカト落としを決める。空中で無数の肘打ちを浴びせて地上に叩きつけ、ダウンした相手に膝蹴りで急降下する。



ディージェイ

ウルコンⅠ ソバットフェスティバル

▼▷その場で1回転したあとに前進しながらジャンピングソバットを4連続で繰り出し、最後に衝撃波をともなう強烈なアッパーで締める。



ウルコンⅡ クライマックスビート

▼▶高速のアッパーを決めて相手を打ち上げ、真下から連続でパンチを叩き込んだあと、強烈なフックでトドメ。



PS3 Xbox 360

新要素5 前作の登場キャラも新性能のウルコンⅡが使用可能！

『ストⅣ』から引き続き参戦する25キャラのウルコンⅡを一挙公開。前作で使用できたウルコンはⅠとなり、本作でも使用することが可能だ。2つの異なる性能を持つウルコンを選べるようになったことで、これまでとはまた違った戦術を組み立てられるのだ。

リュウ 滅・昇龍拳

▼渾身の力を込めた昇龍拳で上空に突き上げる。初段のアッパーが当たらなくても多段ヒットする昇龍拳になる。



ケン

紅蓮旋風脚

▶両足に炎をまとった竜巻旋風脚で突進したあと、相手を上空に蹴り飛ばす。そして相手が落下してくるところに合わせてジャンプしながら強烈な回し蹴りを浴びせる。



ダルシム

ヨガシャングリラ

▼▶空中で両腕を伸ばして相手の両肩をつかむ投げ技。上空から真下に急降下し、相手の脳天にめがけて連続で頭突きを食らわせる。





春麗

気功掌

▼他シリーズではおなじみの必殺技で、力を溜める構えから両腕を前方に突き出し、拳から気を放出する。リーチは短めだが、攻撃判定は全身をおおうほど広く多段ヒットする。

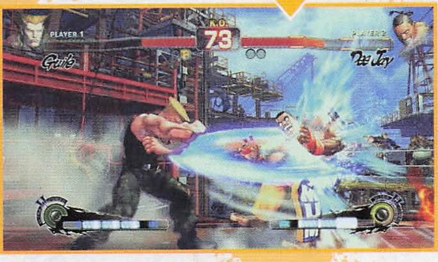


ガイル

ソニックハリケーン

▼▶多段ヒットする巨大なソニックブームをガイルの目の前に発生させる。必殺技のソニックブームと違って飛距離が短いのが特徴。





E. 本田

震・大蛇砕き

◀▼片手で相手をつかんで地面に叩きつけ、全体重をかけた百貫落としを決める。大銀杏投げの進化版といえる投げ技だ。



ブランカ

シャウトオブアース

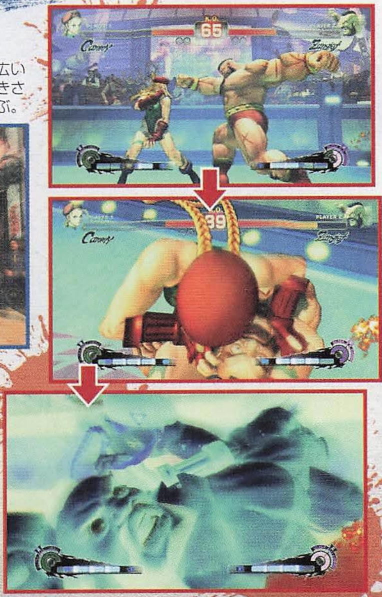
▼▶拳を地面に叩きつけ、地を這うようにして電流を走らせる。リーチが長く、離れた相手にも届く。頭上に電撃を発生させる対空用に切り替えることも可能。



キャミィ

CQC

▼構えのモーション中に相手の特定の攻撃を受け止めると発動する当て身技。相手に飛びついたあと、首や肩などを狙った関節技を連続で決める。



ザンギエフ

シベリアンブリザード

▼空中専用のウルコン。空中でヘッドロックを決めつつ回転しながら上昇。相手の脚を抱えて変形型のパイルドライバーで落下する。



さくら

真空波動拳

▼▶両腕を後方に構え、正面に多段ヒットする巨大な波動拳を飛ばす。対空用で出すこともでき、技名も「真空天仰波動拳」になる。





ダン

覇王我道拳

▼上下に攻撃範囲が広い一撃必殺の飛び道具を放つ。あまりの衝撃の大きさに、飛び道具を放ったあとにダンが後方に吹き飛ぶ。



フェイロン

逆鱗拳

▼発動後に一時的に構えをとる当て身技で、構え中に特定の攻撃を受け止めると、連撃によるラッシュを叩き込んで裏拳でトドメを刺す。



話題作CHECK

バイソン

ダーティーブル

▼▶相手の頭を両手でつかんで頭突きを決めたあと、吹き飛ぼうとする相手の足を踏みつけて肘打ちを叩き込む。



サガット　タイガーキャノン

▼飛び道具のウルコン。両拳を胸の前で合わせて気を集めたあと、前方に向かって多段ヒットするタイガーショットを放つ。



ベガ　サイコパニッシャー

▼ヘッドプレスで接近するタイプのウルコン。着地の衝撃で吹き飛ぶ相手の頭をつかみ、拳に充満させたサイコパワーを放出させて腹部を貫く。



バルログ　スプレンディッドクロー

▼▶スライディングからスカーレットテラーを決めて相手を上空に打ち上げ、落ちてきたところを華麗に切り裂く。



剛拳　電刃波動拳

▼電撃をまとった波動拳を正面に飛ばす。ガードされてもスタン値を増やす効果があり、溜めることでダメージとスタン値を上昇させられる。



豪鬼　天衝海轢刃

▼相手を上空に蹴り上げたあとに空中で回転蹴りを連続で決め、最後にまわし蹴りで吹き飛ばす。フィニッシュ時は天の文字が浮かび上がる。



ローズ　ソウルサテライト

▼ソウルパワーで作り出された2つの球体をまとう。球体は一定時間ローズの周囲を回転しているため、攻撃と防御の両方で使うことができる。



セス　丹田タイフーン

▼ブリッジの体勢をとり、丹田エンジンから竜巻を放出させる。斜め上に放出することから対空技として機能しそうだ。



元　喪流：死点穴

▼▶腹部から額にかけて点穴突きを決める。相手に与えたダメージは時間の経過で徐々に回復する。



忌流：啼牙

▼▶飛び蹴りで急降下する空中専用のウルコン。ヒット時は左右から連続で高速の飛び蹴りを行う。



アベル　無空

▼高速のタックルから相手をつかみ、肩にかついだまま回転して上空に投げ飛ばす。最後は落下してくる相手を地獄車で後方の壁に叩きつける。



ルーファス　ビッグバンタイフーン

▼すさまじい速さで回転しながら前進し、相手を回転に巻き込んで掌底の乱れ打ちを浴びせる。



C.ヴァイパー

バーニングダンス

▼▶空中のみ発動可能。急降下する蹴りを決めて相手を引きずり、相手を上空に打ち上げて感電させる。



エル・フォルテ

エル・フォルテウルトラスパーク

▼スライディングからつかむ投げ技。相手の頭を両足ではさんで体をプロペラのように回転させつつ上昇し、空中で関節技を決めてフィニッシュ。



DS

JOB DATA FILE 全10職業

前作の職業イメージを受け継ぎつつ、新しくなった10種類の職業が登場する『世界樹Ⅲ』。ここで、新職業の特徴と代表的なスキルを解説する。

NO.1 プリンセス&プリンス



仲間の支援を得意とし、後衛から指令を出す王族。装備しだいでは自ら前線に立ち、前衛として戦うこともできる。

代表的なスキル		
	王家の血統	自分自身に強化がかかると、TPが回復するスキル
	攻撃の号令	前列、または後列に号令をかけ、攻撃力を上昇させる
	リセットウェポン	敵1体の強化を解除しつつ、無属性のダメージを与える

NO.2 シノビ



異国の地で「忍法」の修行を積んだ者達。敵を状態異常にさせる攻撃が得意で、前衛でも後衛でも戦える職業だ。

代表的なスキル		
	煙の末	TP消費量減少&後衛でも攻撃力が低下しなくなる
	忍法 分身	自分のHPとTPを半減させ、分身を生み出す
	影縫	敵1体へ斬攻撃を当て、脚を封じる短剣専用のスキル

メインの職業だけでなく「サブクラス」も取得可能!!

『世界樹Ⅲ』では、キャラクターのメイン職業だけでなく「サブクラス」として別の職業を1つだけ取得できる。うまく組み合わせれば、メイン職業をさらに生かすことが可能だ。なお、ウォリアーなら「常在戦場」、ファランクスなら「ガーディアン」など、メイン職業でしか取得できない「クラス固有スキル」も存在する。



青き海に囲まれた

新緑の迷宮に空中の王城。それは、かつて『世界樹の迷宮』と呼ばれた物語。
そして今、美しき海洋都市で新たな伝説が紡がれようとしている……。

世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者



▲街で「ミッション」を受注し、目的を達成すると本編が進行。物語とは関係ないサブクエストなども用意されており、自分のペースで好きなように冒険できるのが本作の魅力だ。

人気3DダンジョンRPG第3弾に注目!

タッチペンでマッピングしながら冒険を楽しめる、人気3DダンジョンRPG『世界樹の迷宮(以下、世界樹)』シリーズ。その最新作『世界樹Ⅲ』が、満を持して登場する。本作は広大な海を冒険できたり、職業が一新されていたりと、前作より大幅に進化。今回は、判明した新要素を紹介しつつ、本作の魅力に迫っていこう!

世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者			
2010年4月1日発売予定	¥6,279(税込)		
DS	ジャンル	RPG(3DダンジョンRPG)	冒険
	メーカー	アトラス	育成
	備考	プレイ人数:1人用(ワイヤレス通信時は最大5人)	協力

新要素1 航海

海図の完成を目指して海へ!

本作では樹海だけでなく、海図の完成を目指して海も冒険することになる。海には船が壊れる「うずしお」や、強制的に流される「潮流」など、パズル的なギミックが満載。頭を使って航海を成功させよう!



▲職業の変更にともなってイラストも一新。シリーズでおなじみの古代祐三氏のサウンドも、本作のイメージに合わせて新たに作曲された。

新要素2 職業

職業が一新!

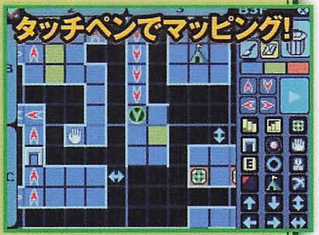
キャラクターの職業を自分で選び、自由にパーティを組める『世界樹』シリーズ。本作では、すべての職業が新しくなり、未知なる戦いがキミを待つ!

『世界樹Ⅲ』で選べる職業は全10種類	
①プリンセス(プリンス)	⑥ウォリアー
②シノビ	⑦ゾディアック
③パイレーツ	⑧バリスタ
④ファランクス	⑨ビーストキング
⑤モンク	⑩ファーマー

『世界樹』シリーズに込められた魅力とは?

『世界樹』シリーズは、古きよき時代にあった3DダンジョンRPGの魅力を持ちつつ、新しい要素を多数盛り込んだ人気作品。なかでも、本作最大の特徴となるのがタッチペンによる「マッピング」だ。これは、DSの下画面に表示されるマス目に、自分で地図を描くことができるシステム。自分が進んだ道を自由に描き、地図を完成させる達成感が好評を博した。さらに、難易度が高く手ごたえのある戦闘も評価が高い。

タッチペンでマッピング!



▲マッピングでは、アイコンやコメントを描き込んで自分だけの地図を作れる。

世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者

都市で冒険の幕が開く！

（都市：アーモロード）

WORLD 世界 樹海だけでなく海も冒険の舞台

本作の物語は、海に囲まれた南国の街「海都アーモロード」が舞台。この街には、古代に栄えた巨大国家が海の底に沈んでいるという伝承がある。プレイヤーは冒険者として海底につながると伝わる古代遺跡「世界樹の迷宮」を攻略するため、この街に滞在する。街施設を利用しつつ樹海や海を探索し、遺跡の謎を解き明かして富と名声を手に入れろ！

街 TOWN 冒険の拠点は海都アーモロード

冒険の拠点となるアーモロードには、迷宮関連の「ミッション」を受注できる元老院をはじめ、冒険に役立つさまざまな施設が存在する。まめに街へと戻り、これらの施設を利用するのが冒険のカギ。一歩一歩、着実に迷宮を踏破していこう。



◀「樹海入り口」を選べば、街の外にある樹界の迷宮へと旅立てる。準備を整えてから出発しよう。

街の施設		
	アーマンの宿	冒険者の体力を回復する宿屋。夜まで休憩することも可能だ
	ネイピア商会	アイテムの売買や装備の変更が可能な商店。樹海探索には欠かせない
	羽ばたく蝶亭	「クエスト」を受注できる酒場。本編の進行で受けられる数が増加する
	冒険者ギルド	キャラクターの名前や職業を登録して、パーティを組める施設
	インバーの港	航海の出発地点。「大航海クエスト」の受注や「交易」も行える
	ロード元老院	海都の中心である元老院。迷宮に関する「ミッション」を受注できる

海 OCEAN 樹海探索の合間をぬって広大な海へ！

『世界樹Ⅲ』では、樹海だけでなく、広大な海を冒険できる。海では、自分で名前をつけた船に乗って「海図」を作成することが目的だ。さらに、それ以外にアイテムや魚を入手できる「漁」も可能。漁で手に入れた魚は、港で換金して探索の資金にできる。船の装備は自由に変更できるので、目的に応じて船の装備を変えつつ、安全で順調な航海を目指せ！



▲海にしか出現しない強力な敵も。戦うのも避けるのもプレイヤーの自由だ。

巨大な海図を作れ！



◀うずしおや岩礁など、海専用のアイコンも存在。魚影は魚のマークで表示され、この場所で漁ができる。

TOPIC 協力プレイの実装で冒険の舞台はさらに広がる！

『世界樹Ⅲ』では、シリーズ初となるワイヤレス通信を搭載。プレイヤー同士でパーティを組んで冒険する「大航海クエスト」や、すれ違い通信を利用した「交易」を行える。通信機能を利用して、友達と協力しながら冒険を進めていこう！

大航海クエスト　プレイヤー同士で冒険！
プレイヤーが育てたキャラクター同士で、特殊なクエストに挑戦。これは、自分で育てたパーティだけでも遊べる。

交易　すれ違いでギルドカードを交換
すれ違い通信によるプレイ情報が記された「ギルドカード」の交換や、ワイヤレス通信でアイテム交換も可能。



◀「大航海クエスト」は最大5人まで参加可能。ここにしか登場しない強敵ばかりが登場するため、戦略を立てて挑まないと全滅は必至だ！

NO.3 パイレーツ PIRATE



広大な海をまたにかける大海賊

パイレーツは、素早い動きで突剣と銃を使い分けながら戦うことが得意だ。

代表的なスキル		
	トリックスター	攻撃スキルを使うと、TPが回復するようになるスキル
	クイックドロー	銃専用スキル。ターン開始時に、複数の敵を攻撃できる
	チェイスセーバー	味方の新攻撃後、突攻撃で追撃する突剣専用スキル

NO.4 ファランクス PHALANX



強固な盾としてパーティを守る

高い防御力を誇り、パーティ全体を守る守護者。防御を主体としたスキルで味方を守りつつ、後列からでも攻撃できる槍を使って戦う。

代表的なスキル		
	ガーディアン	自分自身が受けた物理属性のダメージを軽減するスキル
	ディバイドガード	ターン中、味方が受けるダメージを肩代わりする
	ブリッツリッター	槍専用のスキル。敵1体に雷属性の突攻撃を仕掛ける

NO.5 モンク

MONK



素手による攻撃と、回復を得意とする職業。回復役をこなしつつ、素手を使ったスキルで前列でも戦える。

代表的なスキル		
	錬気の拳	自分が持つ回復スキルの回復力を上昇させる技
	拳マスタリー	格闘系スキルの取得に必要で、拳の攻撃力も上昇する
	チャクラの覚醒	自分にかかった封じと、状態異常の自然回復率を上げる

ウォリアー NO.6

WARRIOR



攻撃に長けた戦士。取得スキルも攻撃に関するものばかりで、前衛に特化した職業になっている。

代表的なスキル		
	常任戦場	使用すると、自分の物理攻撃力が上昇するスキル
	ワイドエフェクト	攻撃スキルの使用時、一定確率で両サイドにもダメージ
	ナインスマッシュ	鎚専用スキル。敵1体を強力な壊攻撃で攻める

ゾディアック NO.7

ZODIAC



星を見て先見を占う「占星術」の使い手。弱点属性がある敵に対して、強力なダメージを与えられる。

代表的なスキル		
	エーテルマスター	炎、氷、雷すべての属性攻撃力が上昇するスキル
	炎の先見術	指定した敵1体の炎攻撃を防ぎ、その相手に炎で反撃
	雷の連星術	落雷を発生させて、敵全体を雷属性で攻撃する

冒険者達が挑む迷宮には

DUNGEON 迷宮

ワナや敵をくぐり抜けて目的を達成

本作の樹海には、前作を超える凶悪なワナが満載！　なかには、シリーズ経験者でも意表を突かれるようなトラップもあるようだ。さらに、登場する敵のデザインがすべて一新され、シンボルエンカウントの強敵「F.O.E」もさらにやっかいな存在へと進化をとげた！　ただし戦うだけでなく、知恵を駆使してワナや敵を回避することもときには必須だ。

数々のトラップが冒険者の命を奪う!



◀1マスで2歩分の移動速度になる「ぬかるみ」や、不意打ちで敵に襲われるトラップが登場。迷宮内では移動中も気を抜かないように！

新たに迷宮内で野営が可能に!



▶『世界樹Ⅲ』から新たに登場する「野営」。この場所では、迷宮内でも敵に襲われずに体力を回復することができる。野営できる場所は、ほかと異なるのでよく観察しよう。なお、マッピングでは、アイコンのテントマークを使いたい。

階層ごとに風景も大きく変化する!



▲樹海は複数の階層で構成。新たな階層に到達すると、それまでとはまったく違った景色が眼前に広がる。

F.O.E

超強力な固有敵と戦うかはキミの自由！

通常エンカウントの敵とは異なり、アイコンで姿が見えている敵も存在。これは「F.O.E」と呼ばれる特殊な固有敵だ。通常の敵よりも強く、初遭遇時は到底勝てない強力な相手もいるので、ときには回避することも必要。分岐点などを利用して、うまくやりすごせ！

特殊な条件で出現するタイプも!



▲F.O.Eのなかには、シンボルの色が違うものも。この敵を出現させるには、何か特殊な条件が必要になるらしいが……。

判明中のF.O.E

「F.O.E」には狂乱の角鹿のように、前作から引き続いて登場する敵もいるようだ。



貪欲な毒蜥蜴

口から毒の息を吐いている蜥蜴（トカゲ）の一種。シリーズのファンが最も恐れる、毒の状態異常攻撃を得意とするようだ。

怒れる暴者前

カバのようなF.O.E。怒りとともに強烈な一撃を繰り出すようだ。

狂乱の角鹿

シリーズに登場し続けているおなじみの敵。毎回、序盤だからと油断している冒険者を葬ってきたが……。

危険が潜む!!

樹海には、行く手を阻む凶悪なトラップや、正体が明らかになっていない未知の敵が潜んでいる。無理に進まず、地図を記しながら少しずつ慎重に迷宮を歩き、着実に最下層を目指していこう！

戦闘 BATTLE ターン制で戦うスタイルは健在！

『世界樹』シリーズの戦闘は、誰でも理解しやすいターン制のコマンド式バトル。戦闘の難易度は比較的高めで、職業の組み合わせや取得したスキルをうまく使い分けていくことが重要となる。適当な戦い方では、すぐに全滅してしまうが、戦略を練り直せば驚くほど楽に倒せることも。シンプルながら、戦略性の高い戦闘が本作最大の魅力といえるだろう。なお、『世界樹Ⅲ』ではスキルの種類が3種類に増加。サブクラスも取得できるので、より緻密な戦略を立てることが可能になった。

▶パーティは一度に最大５人まで参加できる。前列と後列にそれぞれ３名まで配置できるので、職業のバランスを考えながら効率のよい陣形を組んで戦おう。





◀敵の状態異常攻撃は、死につながる危険な技。スキルで先制するなど、的確に対処せよ！

NEW 職業の魅力であるスキルのバリエーションが増加！

『世界樹Ⅲ』では、スキルの種類が前作より増加。具体的には、どの職業でも取得できる「コモンスキル」と職業ごとに用意された「メインスキル」、特殊なアイテムが必要な「リミットスキル」の3種類が存在する。なお、コモンとメインは、レベルアップで入手するスキルポイントで取得可能。仲間のバランスを考えて覚えよう。

メインスキル

職業ごとに異なる専用スキル

キャラメイク時に選択したメイン職業で覚えられる固有のスキル。職業ごとの特性を生かして戦うためには、このスキルが必要だ。

新 コモンスキル

冒険者なら誰でも取得できるスキル

どの職業でも共通して取得できるスキル。採集用やＨＰ上昇、回復なども覚えられるため、パーティ編成の自由度がより広がった。

新 リミットスキル

ゲージを溜めて発動する必殺技!

キャラクターそれぞれに設定された「リミットゲージ」が最大まで溜まると使用できるスキル。なかには、複数で発動するものもある。

新たに追加されたスキルを使えばこんな戦い方も可能!

戦術例 「忍法 分身」でオトリを作る

ビーストキングの各種スキルやシノビの「忍法 分身」は、パーティの空きスロットに分身や動物を召喚できる。これを使えば、敵の攻撃を分散させるオトリにでき、仲間の安全を確保できる。しかも、通常は５人しか組めないパーティが実質６人になり、戦力も大幅にアップ！



パーティが6人に!

◀空いているメンバー枠に分身を配置すればバトルに参加させられるので、５人以下のパーティの場合、即席の戦闘メンバーとしても期待できる。

戦術例 リミットスキルで一発逆転!

「リミットスキル」は攻撃や回復など、どれも強力で便利なものばかり。冒険を進めると新たなものも手に入り、うまく使えば戦局を一気にくつがえせる。



◀メニューのカスタム画面で「リミットスキル」をセットできる。挑む迷宮の階層や相手に合わせて、役立つスキルをセットしておこう。

妄想爆発! 担当ライターが『世界樹Ⅲ』を熱く語る!

3作目ということで、大胆に変更された『世界樹』ですが、真っ先に目についたのがサブタイトルの「星海の来訪者」。このシリーズは毎回最下層が衝撃なんですけど、今回はもしかして宇宙とか？　海底を突き抜けたら、そこは宇宙みたいな。あと『世界樹』といえば、なんといっても毒アゲハ。今回、ビーストキングのスキルで登場が発覚したし、また休息したところを襲ってくるのかなあ。いや、むしろ意表を突いて召喚したら裏切って毒にしてくるかも。新職業は、どれも性能がまだまだ予測できないし、早く遊ばせてくれえぇ！　（まさん）

ちなみに コレが俺のパーティ（予定）

男女ともに2種類のイラストがあるから迷いますな。プリンセスと主君を守るシノビ。某漫画っぽいモンクにツンデレ（妄想）ゾディアックも外せない。お色気担当はバリスタで……あっ、女性キャラしかいない！



話題作CHECK

NO.8 バリスタ BALLISTA



身の丈を超える巨大な弓と銃器で敵を討つ。攻撃力を低下させずに後列からでも攻撃できるので、後衛向きの職業になりそうだ。

代表的なスキル	
ジャイアントキル	ＨＰが高い相手へ攻撃する敵1体への突攻撃
前陣迫撃砲術	前列にいると攻撃力が上昇し、敵1体に突攻撃する
エクステンド	自分の攻撃で敵を倒したとき、ＨＰが回復する

NO.9 ビーストキング BEAST KING



動物達を呼び出して戦うトリッキーな職業。パーティの空きスロットに動物を召喚し、戦闘に参加させる。

代表的なスキル	
獣の心	召喚するビースト（動物）の能力が上昇するスキル
毒アゲハ招来	毒アゲハを召喚し、敵1体に斬攻撃と毒付与を行う
ビーストロア	3ターンの間、敵全体の物理防御力を低下させるスキル

NO.10 ファーマー FAMER



樹海探索のプロフェッショナルで、素材採集や探索用のスキルを覚える農民。戦闘では、補助系スキルで支援する。

代表的なスキル	
大自然の恵み	自分が生存していれば、全員の取得経験値が増える
二毛作	伐採、採掘、採集を実行できる回数が回復するスキル
みちくさ	その場でひまつぶしを始め、1時間経過させる特殊な技

最初の絶望を知る、最後の1人として
私が経験したことを後世に残す。

それは、私がまだ若者だったほどの昔。

あの日、私は見知らぬ場所で
目を覚ました。
まわりにいた多くの者達が
誰なのか、そして自分すら何者なのか
分からなかった。
すべての記憶が失われていた。

いや、すべてではない。
私達は、理不尽な現実に立ち向かう為の
方法を1つ、忘れてはいなかった。

それは……
魔法。
魔法に関する知識、
体に染みついた魔法を使う為のすべ。

しかし、魔法という
わずかな希望とともに
さらなる絶望を知ることとなる

私達の放り出された街は
異様な怪物達が住む、ダンジョンに
取り囲まれていたのだ。

私達は魔法を用い
失った記憶の迷宮と
脅威の魔窟へと挑むこととなった……

しかし、長い月日を経ても
記憶を取り戻すことも、外界への道を
探し当てることもできずにいた。

そしてやってきた
……三度目の絶望。

突如、大地は生気を失った。
崩れ落ち、さらに異形の姿に変貌したのだ。
まさに、崩壊と呼ぶに相応しい現象。

この絶望の街で生まれた若者達よ。
記憶を取り戻すことも
外界への道を見つけ出すことも
できなかった私だが、
もし、君達に願えるのなら……
君達の力で、希望ある外の世界へ
飛び出し、自由を手にして欲しい。

そして先人達が知ることのできなかった
何故この街で生きねばならなかったのか
その理由を探してほしい。

——魔法使い「イーゴル」の遺言書より

WiZmans World®

ワイズマンズワールド

冒険の果てに待ち受けるのは崩壊か、再生か？数世代に渡る人々の願いを背に、若き魔法使いが旅立つ！



WiZmans World（ワイズマンズワールド）			
2010年2月25日発売	¥5,229(税込)		
DS	ジャンル	RPG(崩壊と再生のRPG)	冒険
	メーカー	発売元:ジャレコ／開発元:ランカース	育成
	備考	プレイ人数:1人用	



終末的世界の真実を探るファンタジーRPG

外界から隔絶された街と、その周囲をとり囲むダンジョンが舞台のファンタジーRPG。プレイヤーは街を代表する魔法使いの1人となり、崩壊が進む世界から脱出するため、外界への道を探しながらダンジョンを探索する。崩壊と再生をテーマにしたダークな世界観とシリアスな物語、属性やチェイン攻撃による奥深い戦闘、ホムンクルスを強化するアニマフュージョンなど、魅力的な要素が多く詰め込まれた本作。今回は、世界観やキャラクターについてより深く迫りながら、ストーリー序盤の攻略情報をお届けしよう。

外界への道を求め、若き





▲はじめは言葉も話せなかった幼い主人公。ジゼルに引きとられ、魔法使いとしての教育を受けることに。

一人前の魔法使いに育てられた青年が運命に導かれ旅立つ

今から数年前、ジゼルは1人の幼い少年を連れ、アダンのもとを訪れていた。アダンはその子を魔法で"生み出した"のかと驚くが、ジゼルは森で見つけて連れ帰ってきたという。もしかしたら外界から来た子かもしれないと期待を抱き、ジゼルはその子を育てることを宣言した。そして現在、一人前の魔法使いへと成長した主人公は、アダンの命を受けて新たな冒険者となり、数々のダンジョンに挑む。



▶ダンジョンへ行ったまま戻らないジゼルを探すことも目的のひとつだ。

主人公

外界探索に任命された魔法使い

アダンからダンジョン冒険者に任命された新米魔法使い。ジゼルから魔法の知識、技術を教えられたため、魔物と戦っていくための魔法が使える。

World 崩壊か再生か、刻々と変化する世界に隠された真実とは…?

物語の舞台となるのは、刻々と崩壊が進む世界。ウィザレストの街は、街をとり囲むダンジョンに行く手を阻まれ、百数十年もの間、外界との交流が絶たれていた。魔法使い達はいつしか閉ざされた街での暮らしを受け入れつつあったが、世界の崩壊という新たな絶望が襲いかかる。一刻も早く外界への道を発見するため、優秀な魔法使い達によるダンジョン探索が進められていた。この世界が崩壊するか、それとも再生するかは、主人公の行動しだいとなっている。すべてのダンジョンを制覇し、その先にある真実を突き止められるか……?



◀街の外にはさまざまなダンジョン。物語が進むと行ける場所が増える。

街 | 外界との交流を絶たれた魔法使い達が暮らす

魔物がうごめくダンジョンにとり囲まれ、外界からの交流が絶たれた幽閉の街ウィザレスト。この街を拠点として、ダンジョンの探索を進めていくことになる。街にはさまざまな施設が存在し、探索の準備を整えることが可能だ。これらの施設とそこで行えることをチェック。



▶街の魔法使い達に話しかければ、さまざまな情報が得られる。サブクエストが発生することも。

街の主な施設

施設	内容
自宅	巨大な壺があり、アニマフュージョン(P.235)を行える。このほか、データのセーブやアイテムの保管も可能。
武器と防具の店 ヴェチゼンストア	さまざまな装備品を販売している店。女主人のイレーヌと、鍛冶職人ヴィラントの夫婦が営んでいる。
薬と雑貨の店 グランノワール	ダンジョン探索に役立つ回復薬や、触媒アイテムなどを販売。主人のゲオルは高圧的だが、他人を気遣う一面も。
希望の魔術亭	女主人ドナが営む酒場で、街の人々の憩いの場となっている。サブクエストに関する情報を聞くことができる。

ダンジョン | 崩壊・再生により姿を変える

各ダンジョンは主人公の行動により再生や崩壊が進行し、内部の姿や構造が変化する。これによって進める場所や入手できる宝箱なども変化。なお、ダンジョン内には魔力特異点と呼ばれるポイントが存在し、起動させることで街からこの場所へワープ可能になる。



崩壊前
▲探索開始直後の状態。魔物は存在するが、美しい緑が残っている。



崩壊後
▼地面が崩れ、木々は枯れてしまい、不気味なフィールドに……。

Check
主人公の選択によって世界が変化することも……

ストーリー中、主人公は世界の命運を分ける選択を迫られることがある。ここでの選択により、ダンジョンの崩壊が進むか、再生へ向かうかが決まり、その後のストーリーにも影響を与えていく。じっくり考えて決断しよう。



◀ボスを倒して手に入れた強大な魔力で救えるのは、どちらか一方のみ。



▲アルベリッヒは助かるが、森の崩壊が進む。

◀森は再生するが、アルベリッヒは命を落とす。

魔法使いが崩れゆく世界に挑む

Character 閉ざされた世界からの脱出を夢見てあがく人々

閉ざされた世界からの脱出を試み続ける魔法使い達だが、もちろんダンジョンの探索をしているだけではない。森のダンジョンで木の実や薬草を採集したり、屋内にこもって武器や防具を製作したりするなど、日々の生活を営むための努力もしている。ここでは、闇と向かい合いながらも、この絶望的な状況からの脱出を信じる住民達の一部を紹介しよう。

ホムンクルス | 主人公とともに冒険する3体の人工生命体

ホムンクルスとは、ジゼルによって生み出された人工生命体のこと。主人公がダンジョンの探索を始めてすぐに出会い、忽然と姿を消したジゼルを探すために仲間となる。彼女たちは有機物、無機物、さまざまな物を魔法によって融合させた生命で、肉体や精神の構造をあえて不完全に作ることで、常に変化が可能な状態となっている。魔物の魂との融合によりその力を行使できるが、普段は妖精のような姿をしており、戦闘時など必要なときに主人公が力を解放することで、魔物に似た姿に変身して能力を発揮する。

しっかり者のエーン



3体のリーダー的な立場である、しっかり者のホムンクルス。ことあるごとに問題を起こすメンバーを注意したり、相手に非礼を詫びたりと、ストッパー的な役割を果たす。

クールな性格のドゥー



常に物事を合理的に考える理論派のホムンクルス。そのせいか口調がややぞんざいで、高飛車な印象を受けるが、悪気はないようだ。冷静な判断でパーティを導くことも。

元気いっぱいのトォーリ



明るく素直な性格のホムンクルスで、メンバーのムードメーカー的存在。誰に対してもフレンドリーに接するが、そのためか思ったことを遠慮なく口に出してしまう傾向がある。

街の住民達 | 絶望に襲われつつもわずかな希望を信じ続ける

数世代に渡り、幽閉された街で暮らす魔法使い達。"崩壊"の始まりにより、街には絶望的な雰囲気が漂いつつあるが、いつかは外界への道が見つかると信じて日々を送っている。

街の代表者アダン



ウィザレストを統治する魔導長。ジゼルとともに擬似生命創造の研究を行っていたことがあり、深い知識を持っている。主人公に人々の未来を託し、ダンジョンの探索を命じる。

主人公の育ての親ジゼル



高度な知識、技術を持つ魔法使い。森で迷子になっていた幼い主人公を保護し、一人前の魔法使いになるまで育成した。約1カ月前にダンジョンの探索に向かったまま行方不明に。

ミーメ



アルベリッヒの妹。早くに両親を亡くし、兄と2人で暮らしている。森に行った兄の帰りを待つ。

冒険者 | 人々の希望を背負い迷宮を調査

外界へ逃れるための方法を見つけるためにダンジョンを調査している者達。彼らは基本的にアダンからダンジョンに入ることを許可された優秀な魔法使いだが、なかには例外も存在する。彼らとは主にダンジョン探索中に遭遇し、主人公達との間でさまざまなドラマを繰り広げていくことになる。

マチルダ



アダンの娘。主人公より少し年上の幼なじみで、ひと足先に冒険者となった。気ままな態度と行動で周囲を振り回す。

カニオ



雪原を中心に活動している冒険者。外界を見つけるために貢献してきたが、とある禁忌を犯しているという噂がある。

ジーク



森を中心に活動している冒険者。新人の頃、ダンジョンでジゼルに助けてもらったことがあり、主人公を手助けしてくれる。

レッキーノ



カニオと行動をともにする冒険者。少々口下手な面があり、他人とのコミュニケーションはあまり得意ではないようだ。

アルベリッヒ



魔法使いとしては未熟だが、ダンジョンの知識が豊富。街の人々のため、森で薬草や木の実の採集や、狩りをしている。

トニオ



カニオ達と雪原を探索中、魔物に襲われて行方不明になる。外界探索に関する重要なカギを握っているようだが……?

冒険の手引き ゲームプレイに役立つ攻略情報をお届け

ダンジョン探索を進めるうえで覚えておきたい、戦闘＆融合の2大システムについての知識をまとめて解説。 これらをしっかり理解してプレイすれば、よりスムーズに冒険を進められるはずだ。



戦闘システム

オーソドックスながらも奥深い戦闘を楽しめる

フィールドを徘徊する敵シンボルに触れると戦闘に突入。戦闘はオーソドックスなコマンド入力方式だが、行動順やチェイン攻撃などのシステムと、歯ごたえのあるゲームバランスにより、奥深い戦闘を楽しむことができる。敵の強さをしっかり把握し、よく考えてコマンドを選択することが重要だ。なお、戦闘終了後は全員のHPと主人公のMPが完全回復する。ここでは、戦闘に勝利するためのコツを解説しよう。



▲敵の背後から触れると先制攻撃、逆に主人公が背後から触れられると不意打ちとなる。

SYSTEM CHECK

属性	属性は土、水、火、風の4種類。敵やホムンクルスには属性が存在し、属性の相性によってダメージが変化。
行動順	戦闘中、画面上部にキャラクターごとの行動順が表示される。順番は素早さとコマンドをもとに決まる。
チェイン攻撃	味方の攻撃をつなげるとチェインが発生。ダメージやステータスにボーナスが加算されていく。
連戦ボーナス	複数の敵シンボルが近くにいる状態で戦闘に突入すると連戦に。勝利時に、獲得経験値などにボーナス。

Point 1 魔物の属性をしっかり確認して相手の弱点を突いていこう

各属性には優劣関係が存在し、弱点となる属性で攻撃すれば大ダメージを与えられる。逆に、同じ属性に対しては耐性があり、与えるダメージが激減する。なお、敵やホムンクルスの通常攻撃も属性ダメージ扱いとなる。攻撃する敵を選ぶときに属性も表示されるので、これを確認してなるべく弱点属性で攻撃しよう。



同じ属性で攻撃



◀風属性のホムンクルスが、同じ風属性の敵を攻撃。与えるダメージは半分以下になる。

弱点属性で攻撃



◀土属性の敵を弱点となる風属性の技で攻撃すれば、2倍近くのダメージを与えられる！

Point 2 画面の上に表示される行動順を見て効率よく敵を倒していこう

なるべく敵に行動させず、さらにチェイン攻撃をつなぐためにも、コマンド選択時は行動順をしっかり確認して決めることが重要だ。行動順は、素早さのほか選択するコマンドも影響する。基本的にガードは次の行動順が早くまわってきて、魔法やスキルは次の行動順が遅くなる。これらを考慮しつつコマンドを選ぼう。





行動順番の早い敵を狙おう

◀▲一番手前にいる敵を倒すことで、味方の行動順が連続でまわってくる。敵からの攻撃を受けずにすみ、チェイン攻撃をつなげることもできるので、一石二鳥だ。倒せそうにない場合は、あえてガードして行動を後ろにまわすのも手だ。

Point 3 味方の攻撃をうまくつなげてチェインを狙い一気に大ダメージを与えよう

チェイン攻撃を発生させるには、味方の攻撃によって連続でダメージを与えるのが条件。攻撃をミスしたり、ガードや回復などを行ったりしてダメージを与えられなかった場合は、チェイン攻撃が途切れてしまうので注意。チェインをつなげるには、行動順が早い敵を優先して狙うほか、敵をマヒや睡眠、凍結などのステータス異常にして行動させないことも有効。積極的に狙って大ダメージを与えよう。

ダメージアップ!





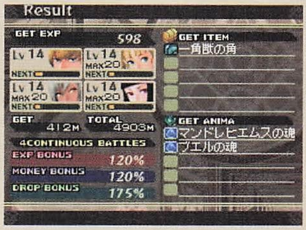
チェイン数に応じてボーナス



▲チェインが続く間、与えるダメージの値が上昇（9段階）。ステータスやアイテム入手率などにもボーナス。

Point 4 次々と敵グループが出現する連戦に勝利して経験値とお金を大量ゲット

連戦が発生する場合は、近くの敵シンボルの頭上に「！」が表示される。敵グループと連続で戦うことになるが、戦闘の合間でHPが回復しないため、残りHPに注意しながら戦う必要がある。敵の数を減らすことを優先しつつ、大ダメージを受けたときは早めの回復を心がけよう。勝利時は入手できる経験値とお金にボーナスがつく。さらにアイテム入手率も大きく上昇し、レアアイテムも入手しやすくなる。



◀連戦によるリスクは高いが、見返りも大きい。特にアイテム入手率は、4連戦だと175%に！

ストーリー攻略 2つめのダンジョンの序盤までを攻略!!

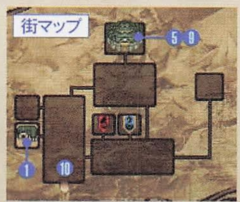
主人公と3体のホムンクルスが挑む外界探索の旅。今回は1つめのダンジョン「不敵な笑みの森」 から、2つめのダンジョン「魂を凍てつかせる雪原」の魔力特異点1にたどり着くまでをワンポイント攻略！

迷わせるように木々が生い茂る 不敵な笑みの森

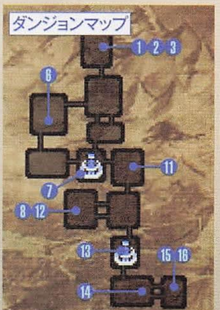
アダンの命を受け、主人公が最初に探索するダンジョンは、街の南に位置する森。最初のダンジョンということでチュートリアル的なイベントが多くなっており、行き詰ることはないだろう。ただ、ダンジョン内部は広くて入り組んでいるため、下画面のマップを見ながら迷わないように先へ進んでいこう。魔力特異点1の先は、強い敵が出現するようになるので、レベルアップとホムンクルスの強化をしっかり行っておくこと。魔力特異点2へ進む前に、深緑の起動石を入手するのを忘れずに。魔力特異点2を起動したら、ボス戦に備えてレベル上げをしておこう。

シナリオチャート

1. マチルダと遭遇。ダンジョンの情報を聞く
2. 3体のホムンクルスと出会い、仲間になる
3. 敵を倒して魔物の魂を入手
4. 自宅で壷を調べてアニマフュージョンを行う
5. 魔導長公邸でアダンと会話する
6. アルベリッヒと遭遇。深緑の起動石を入手
7. 深緑の起動石で魔力特異点1を起動させる
8. ダンジョン崩壊が発生。一度街へ戻る
9. 研究資料を入手。触媒アイテム入手が可能に
10. ミーメからアルベリッヒ捜索を頼まれる
11. ジークに話しかける
12. 宝箱から深緑の起動石を入手
13. 深緑の起動石で魔力特異点2を起動させる
14. ジークと遭遇後、奥へ進む
15. ボス・森の防人を倒す
16. アルベリッヒを助けるか世界を再生するか選択







◀ダンジョン崩壊後、アルベリッヒが行方不明となる。妹のミーメに頼まれ、捜索することに。

融合システム

ホムンクルスと魔物の魂を融合させて変身



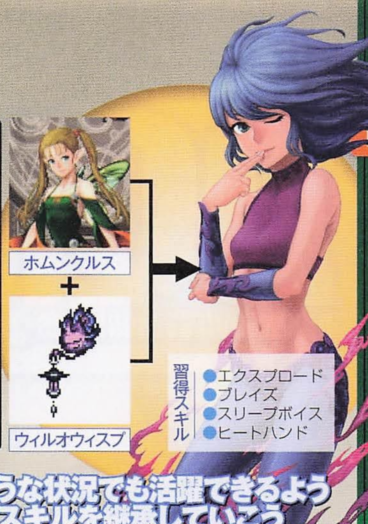
▶変身前と変身後のステータス比較も表示されるので、参考にしよう。

ホムンクルスは魔物の魂を融合（アニマフュージョン）させることで、ホムンクルスの姿が変化し、その魔物の能力やスキルを身につけられる。魔物の魂を持っていれば、自宅でいつでもアニマフュージョンを行うことができる。失敗などのデメリットや回数制限はないので、気兼ねなくホムンクルスを強化していこう。ただし、強い魔物から弱い魔物へ変身すると、その後の戦闘がつらくなってしまうので注意すること。ここでは、ホムンクルス強化のコツを、2つのポイントに分けてチェックしていこう。

SYSTEM CHECK

魔物の魂	戦闘終了後、低確率で倒した魔物の魂を入手できる。ボスや中ボス以外の魔物から入手可能だ。
触媒アイテム	アニマフュージョン時に追加することで、能力アップやスキル習得が可能。最大2つまで追加できる。
スキル継承	アニマフュージョン前に習得していたスキルのなかから、好きなものを2つ選んで継承させることが可能。
フュージョンランク	アニマフュージョンを行うと経験値が溜まり、ランクアップするとホムンクルスの上限レベルが上がる。

アニマフュージョンの例



Point 1 強力な魔物の魂を手に入れてホムンクルスと融合し、強化せよ!

ホムンクルスのステータスは、ホムンクルス自身のレベルとアニマフュージョンした魔物の魂によって決まる。アニマフュージョンを行わずに弱い魔物の魂と融合したまま先へ進むと、敵とのバトルでかなり苦戦してしまうので注意しよう。新しい魔物を発見したら、魔物の魂を入手して早めにアニマフュージョンを行い、こまめにホムンクルスを強化しよう。なお、魔物の魂は入手確率が低めだが、連戦ボーナスを利用すれば入手しやすくなる。序盤でオススメの魔物の魂は以下のとおりだ。

■序盤でオススメの魔物の魂

魔物	解説 / スキル			
アミィ	属性は火。森で変身できる火属性のモンスターのなかでは最強。森のボス戦に備えて1体は融合しておきたい			
スキル	ヒートハンド	エクスプロード	ヒートソウル	－
マナナンマクリル	属性は水。攻撃力が高く、優秀なアタッカーとして活躍できる。全体攻撃が可能なスキルを継承させよう			
スキル	粘液	パワークラッシュ	ATKアップ	－
パピルサグ	属性は風。ステータスが全体的に高く強力なスキルを持つ。火属性のスキルを継承させれば、森のボス戦で役立つ			
スキル	不動斬	地覇斬	ヒールレイン	ヒーロースタンス
センタウル	属性は火。バランスのとれたステータスに加え、火属性攻撃のダメージがアップするスキルが魅力			
スキル	エクスプロード	AGIアップ	ヒートソウル	－
キラーマンティス	属性は土。攻撃力が高く、そのほかのステータスもバランスがとれている。全体攻撃が可能なスキルを継承させよう			
スキル	パラライズミスト	ブラインニードル	ATKアップ	－
ハルピュイア	属性は風。魔法攻撃力とSPが特に高く、スキルをたくさん使って戦える。全体回復スキルも魅力			
スキル	ソニックブーム	カマイタチ	ヒールレイン	MATアップ
ブエル	属性は水。魔法攻撃力とSPの高さが魅力。覚えている攻撃スキルは消費SPが多いので、継承でフォローしよう			
スキル	コーラルレイン	魅惑の瞳	フリーズアロー	－

Point 2 どのような状況でも活躍できるよう便利なスキルを継承していこう

1種類の属性による攻撃しか行えないと、同じ属性の敵と戦うときにあまり活躍できない。スキル継承を利用して2種類以上の属性で攻撃できるようにしておけば、どの属性の敵に対してもある程度のダメージを与えられるうえ、弱点も突きやすくなる。別属性のスキルは、消費SPが低い単体攻撃のスキルがオススメ。回復系のスキルや、物理攻撃系＋ステータス異常系のスキルも有効だ。



◀自分の属性とは違う属性のスキルを継承するといいだろう。

■主なスキルとその効果

スキル名	消費SP	効果	オススメ度
ヒートハンド	3	敵単体に火属性の物理攻撃で小ダメージを与える	◎
エクスプロード	8	敵全体に火属性の魔力攻撃で小ダメージを与える	○
鉄砲水	3	敵単体に水属性の物理攻撃で小ダメージを与える	◎
フリーズアロー	12	敵単体に水属性の魔法攻撃で中ダメージを与える	◎
コーラルレイン	8	敵全体に水属性の魔力攻撃で小ダメージを与える	○
ロックラッシュ	3	敵単体に土属性の魔力攻撃で小ダメージを与える	◎
地覇斬	8	敵全体に土属性の物理攻撃で小ダメージを与える	○
ソニックブーム	3	敵単体に風属性の魔力攻撃で小ダメージを与える	◎
カマイタチ	8	敵全体に風属性の魔力攻撃で小ダメージを与える	○
パラライズミスト	8	敵全体をマヒ状態にする	△
スリープタックル	6	敵単体に睡眠付加効果の物理攻撃	○
不動斬	11	敵単体の行動順を少し遅らせる物理攻撃	△
ヒールオーラ	5	味方単体のHPを小回復する	○
ヒールレイン	15	味方全体のHPを小回復する	◎
ヒーロースタンス	2	敵の攻撃を自身に集中させる	△

VS. BOSS 森の防人 強力な攻撃に耐えられるよう回復手段をしっかり用意



森の奥に潜む巨大な植物の魔物。属性は風。攻撃力がかなり高いうえ、強力な全体攻撃のスキルを頻繁に使ってくる。こまめにHPを回復しないと、一気にまとめて戦闘不能にされるので注意。全体回復可能なヒールレイン、単体回復用にゲオルの薬、戦闘不能回復用に気付の雫を用意しておこう。弱点は火属性なので、主人公はサージフレイム、ホムンクルスはヒートハンドなどで攻撃しよう。レベルは7ぐらいまで上げておきたいところだ。

■ボスデータ

HP	1800
SP	200
ATK	67
DEF	10
MAT	62
MDF	10
TEC	25
AGI	20



◀4チェイン目以降に火属性の攻撃を決めれば、大ダメージを与えられる。

雪と氷が冒険者を拒む 魂を凍てつかせる雪原

森から街へ戻ったあと、魔導長公邸へ行くと、アダンからカニオとレッキーノの2人を紹介される。そして行方不明となったトニオの捜索を命じられ、街の東に広がる雪原へ行けるようになる。雪原に出現する敵は森に比べてかなり強いので、無理に先へ進まず、入口付近でレベルアップとホムンクルスの強化を行おう。魔力特異点1の手前のエリアにはカニオとレッキーノがいる。奥へ向かって進んでいくので、追いかけよう。



◀2人には禁忌の魔法に手を出しているという噂が。その真相を探ることもアダンから頼まれる。



▼魔力特異点を起動させる氷結の起動石は、入口から北へ進んだエリアにある宝箱から入手できる。



DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker



出荷本数150万本以上を記録した『DQMJ』の続編がついに登場!! 現在明らかになっている情報をまとめてチェック！



謎の孤島を舞台にモンスターとの冒険が始まる!!

『ドラゴンクエスト』シリーズで登場する数々のモンスター達を仲間にし、巨大モンスターが生息する謎の孤島を冒険する本作。ここでは「スカウト」や「配合」などの前作から引き継がれた基本的なシステムのほか、シリーズ史上かつてないほどの巨大モンスターや、Wi-Fiリアルタイム対戦といった、本作で初登場となる数々の新要素について紹介していこう。





主人公

謎の孤島にたどりついた少年。「スカウトアタック」を使い、モンスターを仲間にする力を持つ。



◀3体ぶんの大きさを誇る巨大なモンスター、ブオーンとの戦い!! 攻撃方法なども、通常サイズと比べて何か変わるのだろうか？

『DQM』シリーズとは？

1998年にゲームボーイで発売されて以来、これまでに4作品が発売されている人気シリーズ。スライムやドラキーなど『DQ』シリーズに登場するモンスター達を仲間にして冒険を進めていく。多彩な技を持つ個性的なモンスター達とのバトルや、配合による育成が一番の魅力だ。

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

2010年4月28日発売予定	¥5,490（税込）		
DS	ジャンル	RPG	育成
	メーカー	スクウェア・エニックス	対戦
	備考	プレイ人数:1〜8人／オンライン対応	

登場するモンスターは300種類以上!!

登場するモンスター達は、見た目も能力もそれぞれが非常に個性的だ。本作では、その総数が300種類以上と、前作に比べても圧倒的に多くなっている。今作に登場するモンスターの一部をここでチェックしていこう！

アークデーモン

◀手にした槍で、さまざまな特技を使いこなす。

エンゼルスライム

◀頭の輪っかと背中に生えた羽が特徴のスライム。

ガーゴイル

◀背中に生えた羽根で、空を自由に飛び回る。

かくとうパンサー

◀手首にクローをつけている。格闘家タイプ？

ギガンテス

◀巨大な棍棒を振り回して暴れ回る巨人族。

キングスライム

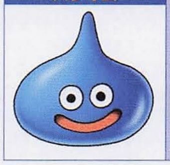
◀頭に被った王冠が誇らしげな、スライムの王様。

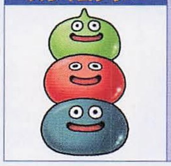
グレイトドラゴン

◀ドラゴン族のなかでも、屈指の強さを誇っている。

ゴールデンゴーレム

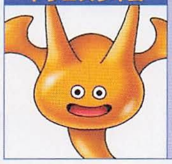
◀黄金の体を持った、半人半獣タイプの魔物。

スライム

◀『DQ』には欠かせない、代表的なモンスター。

スライムタワー

◀スライムが3体重なり、ぐらぐらと揺れている。

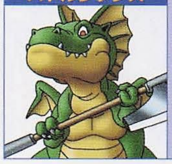
ダースドラゴン

◀火山の中から生まれたドラゴン。炎に強い。

ドラゴスライム

◀かわいい姿で炎のブレスを吐くスライム。

ドラゴン

◀体は硬い鱗に覆われ、高温の炎を吐き出す。

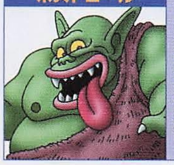
バトルレックス

◀巨大な斧を振り回す、ドラゴン系モンスター。

フーセンドラゴン

◀体にガスを溜めており、風船のように浮いている。

ブリズニャン

◀体の縞模様と、猫のような顔がかわいらしい。

ボストロール

◀凶暴な性格のため、決して攻撃の手を緩めない。

※画面は開発中のものです。内容・仕様は実際の製品とは異なる場合があります。



『DQM』最新作登場!!

（ドラゴン クエスト モンスターズ）

How to モンスターの育成から配合までの流れ

●モンスターを「スカウト」せよ！

前作『DQMJ』で初登場した「スカウト」システムは、今作でも健在だ。主人公が「スカウトリング」をかかげて仲間モンスター達にふしぎな力を与えれば、敵モンスターに「スカウトアタック」を仕掛けることができる。成功すればスカウトされたモンスターは仲間としてパーティに加わり、新たな戦力として冒険の助けとなってくれるだろう。スカウトを使いこなして仲間を増やし、パーティをどんどん強化していこう。



▲スカウトリングをかかげて、スカウトアタック開始！　果たしてスカウト成功なるか……!?

▼不思議な力を宿した仲間モンスターが、スカウトする相手に対してスカウトアタックを繰り出していく！



●バトルを重ねてモンスターを強化

バトルを重ねてレベルを上げ、仲間にしたモンスターをさらに強化していこう。モンスターはレベルが上がると、ちからなどの各能力が上昇すると同時に「スキルポイント」を獲得する。強化したいスキルにスキルポイントを割り振ることで、特技を覚えさせたり、能力をさらに上げたりと、戦闘スタイルに合わせた育成を行うことが可能だ。



◀スキルポイントを割り振り、自分好みのモンスターを育てよう！

●「配合」で新たなモンスターを生み出そう

モンスターを育てたら、今度は性別の違うモンスター同士を「配合」させ、新たなモンスターを生み出そう。2体の組み合わせで最大3種類のモンスターから選ぶことが可能で、子は親になるモンスターの能力やスキルを代々引き継いでいく。配合を繰り返して自分だけの最強モンスターを作り上げよう！







◀▲親にしたモンスターはいなくなってしまうが、親のスキルで弱点を補えるなど、配合のメリットは大きい。

シリーズ初!! Wi-Fi通信リアルタイム対戦

本作から、ワイヤレス通信での対戦だけでなく、Wi-Fi通信を利用してのリアルタイム対戦が可能に。Wi-Fi通信で接続すれば、いつでも見知らぬ全国のプレイヤーとモンスターバトルが楽しめる！　また前作に引き続き、モンスターの強さを登録して全国のプレイヤーと順位を競う「ランキング戦」や、すれちがい通信でほかのプレイヤーのモンスターと対戦できる「すれちがいバトル」なども搭載。さらに、すれちがい通信を使った、新たな連動機能も追加されるようだが……？



▲熱い駆け引きが魅力のリアルタイム対戦。最強のパーティを作る楽しみがさらに過熱しそうだ。

キラーパンサー



◀素早い動きと鋭い爪を武器に敵を攻撃する。

キラーマシン2



◀戦うために作られた、キラーマシンの強化版。

ダンビラムーチョ



◀手に持ったダンビラで、さまざまな剣技を使う？

ドラキー



◀暗い場所を好む、コウモリのようなモンスター。

モーモン



◀フワフワの毛並みが愛らしい、悪魔の赤ちゃん。

ももんじゃ



◀ひょうきんな顔をしているが、意外と好戦的？

ナゾのモンスターも続々と登場……!?

左で紹介した23体は、登場するモンスターのほんの一部にすぎない。『DQMJ2』では『DQ』シリーズでおなじみのモンスターに加え、本作で初登場となるモンスターの存在も明らかになっている。巨大な武器や羽らしきものが確認でき、そのシルエットからだけでも、かなりの大きさと強さを持つと想像できそうだが……!?



前作『DQMJ』からさらにパワーアップ!?

300体以上という登場モンスターの多さと、モンスター3体ぶんの大きさに相当する巨大モンスターの存在が、何といっても気になります。配合によって今まで見たこともないモンスターが生まれたり、生まれたモンスターが親よりも強いスキルを覚えたりするのが『DQMJ』の魅力でしたが、モンスターの多彩さがさらに増したおかげで、モンスター同士の組み合わせはますます奥が深くなりそうです。巨大モンスターを1体だけ従えての2人旅もできるといいなあ。　(R)



▲前作では強敵だったドラゴン。『DQMJ2』では、大型モンスターとして登場する？



主人公の力となってくれる學園の仲間たちに関するシステムがついに判明！ “呪言花札” 探索に必携(!?)の携帯電話を使いこなせ！

仲間との絆を深め、
東京鬼祓師
TOKYO MONO HARA SHI
鴉乃杜學園奇譚

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚			
4月22日発売予定	¥6,279(税込)		
PSP	ジャンル	AVG(學園ジュブナイルAVG+RPG)	冒険
	メーカー	アトラス	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	育成



仲間と力を合わせるダンジョン探索 そのシステムの一部が明らかに！

この世に災厄を振りまくとされる “呪言花札” を回収するため、地下ダンジョンを探索する “封札師” となって活躍する本作。そのダンジョン探索の助けとなる新たなシステムを紹介していこう！



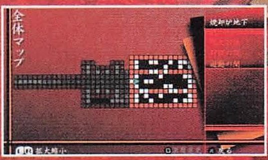
▲仲間と力を合わせてダンジョンの罠を乗り越えろ！



GAME SYSTEM

3つのパートで進展する1話完結型構成

本作は、物語が進展する「シナリオパート」や「自由移動パート」（AVG方式）と、主観視点でダンジョンに潜る「ダンジョン探索パート」（RPG方式）の3パートに分かれている。



◀1話ごとに異なるダンジョンを探索することに！



ゲームは1話完結型で進行し、1話は図のように3つのパートを繰り返すことで進んでいく。各話はダンジョンを攻略できればクリアとなる。

行動によって物語の分岐も！

「シナリオパート」などの会話では、相手の質問に直接感情で返答することができるのも本作の特徴だ。返答によって各キャラとの関係も変化し、その結果として物語が分岐することもあるようだ。



▲ちょっとした会話にも緊張感が！



キャラクター＆ストーリー
鴉乃杜學園の生徒と學園のエピソードを紹介！

飛坂巴（とびさか ともえ） CV:遠藤 綾

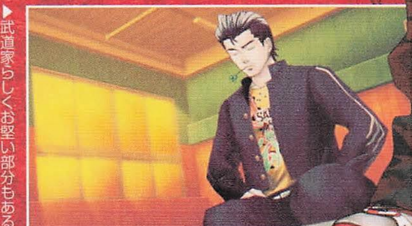
頭の回転が速い舌戦では右に出る者なしの3年生。好奇心旺盛で責任感が強く、學園では生徒会長を務めるほどのカリスマを持っている。主人公のクラスメイトである弥紀とは親友だが、燈治とは犬猿の仲らしい。



◀頭の回転が速いだけに、主人公の正体に気付く可能性も……!?

宍戸長英（ししど ながひで） CV:蓮池龍三

主人公たちの後輩にあたる2年生で、剣道部の部長を務める熱血漢。祖父が営む剣術道場に幼いころから通っているので、剣術の腕には確かなものがある。礼儀正しい性格だが、声が大きく、暑苦しい。


▶武道家らしくお堅い部分もあるが、マジメで男気のある後輩だ。

學園生活を大いに謳歌せよ!!

SYSTEM CHECK! ダンジョン探索の必需品、携帯電話

本作では、ダンジョン探索に同行する仲間を携帯電話で呼び出し、協力を仰ぐことができる。探索中は同行している仲間が話しかけてくる！



◀連絡先をゲットするには、一定の好感度が必要なのか？





電話をかけて仲間を呼び出せ！

▲▶仲間により支援能力も変化。ダンジョンに合わせた仲間選びが重要に。

携帯電話には、ほかにもこんなサービスが！

仲間の呼び出し以外にも、携帯電話から日本OXASの公式サイトを閲覧することができる。探索で得た情報の多くが記録されるようだ。



◀主人公たちをサポートする日本OXASの公式サイトにアクセス！

隠人 Database

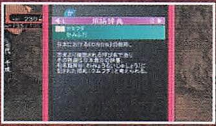
ダンジョンで主人公たちに襲いかかってくる隠人（おに）の情報も閲覧可能だ。特徴的な能力から弱点まで、戦闘で役立つ重要なデータが満載！



◀コマメにチェックすることで、隠人の意外な弱点を発見できるかも!?

用語解説

伝奇的な世界観を舞台にしている作品だけに、専門的な用語や難しい語句が出てくることもある。そんな用語を解説するデータベースを用意！



◀より世界観に入り込むためにも、用語もしっかり覚えたいところ。



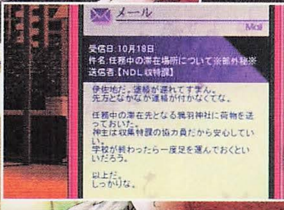
CHECK! 主人公を陰で支える大人たちにも注目！

主人公の力になるのは、学園の生徒だけではない。日本OXASの教官や鴉乃杜學園の教師など、様々な大人たちも登場。彼らがダンジョン探索に同行するかはわからないが、裏方としてのサポートだけでも十分助けになるはずだ。



主人公





▲清司郎は封札師として派遣された主人公を預かるが……。

◀先に紹介した携帯電話を使って、上司である伊佐地から指令が送られてくることも!?

さまざまなバックアップで主人公の助けに！



伊佐地大督
（CV：大塚明夫）

日本OXASの教官で、主人公たち封札師の直属の上司にあたる人物。



羽鳥清司郎
（CV：大塚芳忠）

主人公が居候する鴉羽神社の神主。主人公の特殊な立場を理解している。



羽鳥朝子
（CV：佐藤利奈）

清司郎の娘で鴉乃杜學園の教師。主人公の素性などは知らされていない。

牧村久榮
（CV：沢城みゆき）

鴉乃杜學園の教師。主人公の正体を知っているが、協力する気はない!?





◀どんな學園生活が主人公を待っているのか……。

宝方蒐（たからかたしゅう）
（CV：梶 裕貴）

長英のクラスメイトで、かなりのカードマニア。流行のトレカから呪術用のお札まで、あらゆるカードの知識を有する。また、カード保護のために覆面とマスクを身につけている。



◀かなりの変わり者だが、彼の知識が助けになる？

Episode 校舎裏の焼却炉、そこにまつわる不思議な噂——

伝奇や伝説、オカルトなどをモチーフにしたエピソードも、本作を語るうえで外せない要素となっている。そして今回明らかになったのは"校舎裏の焼却炉"にまつわる不可思議な噂。学園が舞台となる作品なだけあって、"学校の怪談"のようなエピソードも盛り込まれているのだろうか？



▲今は使われていないという焼却炉の前でたたずむ女生徒。"その中"にはいったい何が!?



▶近づかないようにと指導があるのに、一向に撤去されない焼却炉。こうした不思議な現象は、学園の地下に眠る呪言花札の影響もあるのか!?

こうした噂や怪談も呪言花札と関係が…!?



40時間以上プレイしたライターが語る

斬撃ACTの魅力!!

Wiiリモコンを使い、敵をズバズバ斬り倒す"斬撃アクション"。これにハマって40時間もやり込んだライターが、本作の醍醐味を熱く語る！

斬撃のREGINLEIV

ザンゲキのレギンレイヴ

斬撃のREGINLEIV（ザンゲキのレギンレイヴ）			
発売中（2月11日発売）	¥6,800（税込）		
Wii	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:任天堂／開発元:サンドロット	協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応（最大4人）	育成

迷ってるヒマはない！ これを読めばきっと欲しくなる！

巨大な敵に立ち向かうACT作りに定評があるサンドロットと、任天堂がタッグを組んで贈る『斬撃のREGINLEIV（以下、斬撃）』。本作は北欧神話をベースにした世界観で、フレイとフレイヤのどちらかを選び、多彩な武器を手に巨神達に戦いを挑んでいく。今回はそんな本作のハマる要素に迫ろう。

ココにハマれ1 斬撃アクション 直感的な操作ができることで戦いは臨場感を増す！

Wiiリモコンで剣を振る、弓を射るなどの直感的な操作で敵をなぎ倒していく斬撃アクション。ここでは斬撃アクションを構成する、3つの攻撃方法の魅力について解説する。

魅惑の3アクション!!

斬る 目に付くすべての敵を斬り裂け！

長剣や大剣、ハンマーで使用する動作。Wiiリモコンを振ると、その軌道に合わせて斬撃が発生。長剣では素早い連続攻撃が行えたり、大剣やハンマーは攻撃に時間がかかるがその分威力が高いなど、重さも伝わってくる攻撃感覚が魅力だ。





一刀両断!!

突く 狙いをつけて一点集中!!

槍装備時に、Wiiリモコンを画面に向けて突き出す攻撃。狙いすました一撃が放てるので、敵の頭部だけを破壊し倒していくといった、熱い戦い方もできる。



遠くから貫ぬけ

▲巨神の攻撃範囲外から、一方的に攻撃できるのも槍の強みだ！

撃つ 弓や魔法を遠くからターゲットに当てる！

Wiiリモコンを弓に見立てて弓の弦を引き絞る動作や、Wiiリモコンを画面に向け銃のトリガーを引くようにボタンを押すなど、弓&魔法の操作も臨場感がスゴイ！

弓を引き絞れ！



▶弓を引き絞るほど画面が敵にズームするので、非常に狙いやすくなる！



魔法は大迫力!!

▲炎系の杖から放たれる火炎弾は、何かに触れると大爆発を起こす。例えるならば、ロケットランチャーを撃ったかのような爽快感が味わえる！

PUSH! 斬撃のココがスゴイ！ 『斬撃』を100%楽しむならばヌンチャク&Wiiモーションプラスは必須

本作を40時間以上プレイ（まだエンディングの気配がしない）して、最も声を大にして言いたい。それは、「斬撃の真の面白さを体験したくば、ヌンチャク＆Wiiモーションプラスを使え！」いうことだ。Wiiモーションプラス（Wiiリモコンに装着すると反応が正確になる）を使うと、Wiiリモコンを使った攻撃が的確＆ダイナミックに決まるようになるので、斬撃アクションの魅力がより何倍にもアップする。この操作感を体験せずに遊ぶのは非常にもったいない。記事を読んで本作が欲しくなった人は、ぜひWiiモーションプラスもセットで購入するように！ （Deep）



突くアクションは最高!!

▲Wiiモーションプラスを使うと、狙いがほぼブレがなくなるので、突くアクションと非常に相性がイイ！

もちろんクラシックコントローラでもOK！

こちらは斬る動作がWiiリモコンよりやや安定しないものの、弓を引き絞る動作や神速移動（ダッシュ）が手軽に行えるなどの利点がある。

ココにハマれ2 武器の選択

使える武器はなんと6種類 独特な能力がキミをトリコにする！

本作では、操作感が異なる6種類の魅力ある武器が使用可能。もちろん、それぞれが独特の特徴を持つので、自分のプレイスタイルに合った武器を開拓しよう。ここでは、それらの特徴を解説していく。



どれを使うも自由だ!!

長剣
攻撃力は低いがガードは硬い！

一撃の威力は低いが攻撃のスキが小さく、ガードのダメージ軽減率が高い。堅実な攻め方を好む人にオススメの武器だ。

大剣
攻防のバランスはピカイチ！

攻撃速度はやや遅いが、攻撃範囲が広く攻撃力も高めでガードも可能。攻防のバランスがいいので、初心者でも使いやすい。

槍
遠距離からの1点攻撃！

攻撃が届く距離が長く、複数の敵を貫通して攻撃できるものが多い。攻撃が狭い範囲に集中しているので、やや上級者向けだ。

ハンマー
飛び抜けた攻撃力の高さ！

フレイ専用。威力は高いが攻撃に時間がかかる。また、攻撃中はのけぞらなくなる。一撃必殺を求めるロマンあふれる人にオススメ。

杖
フレイヤの生命線！

フレイヤ専用武器で、魔力を消費し多様な効果を発揮。フレイヤを使う人は、まず杖の使い方をマスターしよう。

弓
超レンジ攻撃がウリ！

矢を射ることで、遠くの敵を攻撃できる。着弾点で爆発するものや誘導弾のようなものも存在。敵から距離を置いて戦いたい人向け。

PUSH! 斬撃のココがスゴイ！ 同じ系統でも武器ごとに能力が違う！

同じ系統でも上下攻撃に強い、タメが必要など、武器ごとに能力はまったく異なる。ここでは、担当ライターがイチオシの武器を紹介。（Deep）

フレイ　獣の大剣　縦攻撃が強力！

大剣のなかでも極端に攻撃速度が遅いが、それに目をつぶってでも使いたいほど縦攻撃が強力。まさに一撃必殺！

フレイヤ　雷槍ルオンノタル　まるでショットガン！

攻撃にやや溜めが必要だが、1度に15発の雷撃を撃ち出す。至近距離で放てば、どんな敵も即・粉砕！

ココにハマれ3 武器の生成

すべて手に入れるには100時間オーバー!? やり込み派も納得のボリューム

敵を倒すと入手できる結晶を使って行う、武器の生成。その数、なんと300種類以上！　ここでは、武器の生成をやり込むうえでの、ポイントを解説。

序盤に作れる4段階目までの武器の生成ツリー

（青）：フレイ　（赤）：フレイヤ

1段階目
- 長剣 LV1（フレイ）　条件：なし　5撃目の上下攻撃が45と強め。
- 長弓 LV1（フレイ）　条件：なし　特殊能力は特にない。威力は70。
- 必中の弓 LV1（フレイヤ）　条件：なし　威力が65の4本の誘導弾を放つ
- 氷弾の杖 LV1（フレイヤ）　条件：なし　威力14の氷塊を連射する。
- 命を吸う魔剣 LV1（フレイヤ）　条件：なし　5回の連撃が可能。魔力を吸収できる。

2段階目
- 大剣 LV1（フレイ）　条件：マナ60　強攻撃の威力が60～80。
- 大槌 LV1（フレイ）　条件：マナ60　2撃目の上下攻撃が300もの威力。
- 槍 LV1（フレイ）　条件：マナ60　4撃目の威力が60で敵を貫通する
- トールの剛弓 LV1（フレイ）　条件：マナ60　長い溜めで、威力200の攻撃が可能。
- 氷弾の杖 LV2（フレイヤ）　条件：マナ50　威力12だが、連射速度がLV1より上。
- 光の杖 LV1（フレイヤ）　条件：マナ50　威力0.5だが、魔力消費が低い。

3段階目
- 長剣 LV2（フレイ）　条件：マナ400、水100　5撃目の上下攻撃が80に強化された。
- フォルセティの神槍 LV1（フレイ）　条件：マナ70　威力は15～20と低いが3方向を攻撃
- 掃射の弓 LV1（フレイ）　条件：マナ400、水100　縦に3本の矢を放つ。角度調節も可。
- フレイヤの大剣 LV1（フレイヤ）　条件：マナ50　強攻撃が威力40で魔力を吸収する。
- 稲妻の魔弓 LV1（フレイヤ）　条件：マナ50　稲妻を放てる。威力は300。
- エイルの弓 LV1（フレイヤ）　条件：マナ50　威力30の誘導弾を10発放つ。

4段階目
- 陽光の杖 LV1（フレイヤ）　条件：マナ380、水80　威力0.28の光を2本放つ。
- 凍結の王笏 LV1（フレイヤ）　条件：マナ360、水100　振ると威力10の氷弾を1～8発放つ
- 必中の火炎弓 LV1（フレイヤ）　条件：マナ360、水100　威力150の誘導弾を放つ。
- 雷光の槍 LV1（フレイヤ）　条件：マナ360、水100　雷を最大6つ放つ。威力は30～45。
- 炎の杖 LV1（フレイヤ）　条件：マナ50　威力70の中範囲爆発を起こす。
- 必中の弓 LV1（フレイヤ）　条件：マナ360、水100　威力70の誘導弾を5発放つ。
- 守りの大槌（フレイ）　条件：マナ380、水80　ダメージを軽減し、威力が最大250。

これ以降もまだまだツリーは広がる！

生成のポイント1　生成ルートの派生方式は三者三様!!

武器の生成は、いわゆるツリー状の構造で行われていく。この武器の生成のポイントは、フレイの長剣LV2を生成するとフレイヤの陽光の杖が出現するといった具合に、2人武器の区別なく同じツリーで行われる点だ。フレイの武器の生成が、フレイヤの強化にも繋がる（もちろん逆もあり）ので、作れば作るほど武器の生成の楽しみはドンドン広がっていく。



◀ツリーは枝分かれを繰り返し、驚くほど大きく広がっていく！

生成のポイント2　生成にはさまざまな結晶が必要に!!

新たな武器を作るには、敵を倒して得られる各種結晶が必要となる。左記の表に序盤～中盤で入手可能な結晶の入手方法をまとめたので、これを参考に必要な結晶を集めよう。入手方法のなかで、注意したいのが巨神の武器の破壊。巨神の武器を破壊する前に、武器を持っている腕を破壊してしまうと、入手できないので気を付けよう。

■結晶の主な入手方法

名称	入手方法
マナ結晶	各種巨神などを倒す
水の結晶	中型～大型の巨神の手足を破壊
土の結晶	中型～大型の巨神の武器を破壊
霜の結晶	中型～大型の巨神の頭部を破壊
風の結晶	風を操る巨神や空を飛ぶ飛竜を倒す
闇の結晶	？？？（中盤以降）
魔の結晶	？？？（中盤以降）



◀▲霜の結晶は、まず足を破壊してから、頭を狙うと手に入る！

PUSH! 斬撃のココがスゴイ！ 40時間やってもまだ終わりが見えない生成！

40時間以上やり込んで作れた武器の数は、いまだ100個に届かない。300種類以上ある武器のすべてを作るには、いったいどれぐらいの時間がかかるのか予想すらできないよ！　しかも、ストーリーもやっと終盤に差し掛かった（と思う）のだが、また新たな結晶が出現した。ほんと、どこまで行っても終わりが見えない（笑）。それに、本作は北欧神話をもとにしていて、オーディンやトールなどのゲーマーにはお馴染みの神様達も登場する。ということは、やっぱりグングニルとかミョルニルとか、伝説クラスの武器が作れたりするんだろうか!?　いや～、ワクワク感が止まりませんな！（Deep）

ユーディーのアトリエ 囚われの守人 ～グラムナートの錬金術士～

Atelier Judie

ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人		
2010年4月8日発売	¥5,040(税込)	
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	ガスト	育成
	備考	プレイ人数:1人用	戦略

ザールブルグからグラムナートへと舞台を移し、キャラクターデザインも双羽純氏へとバトンタッチ。『アトリエ』シリーズに新風を吹き込んだ名作が、新キャラクターを追加してPSPに登場！



◀錬金術でアイテムを生み出す調合システムには、〝効力〟という要素が加わってより奥深いものへと進化。



▶気のいい高利貸しや陽気な幽霊、記憶喪失の迷子美少女など、個性的な面々が織りなす物語にも注目!





ファクトア神殿で出会った美少女の正体は…!?



▶ダンジョンを探索するユーディットは、記憶を失くして途方に暮れる少女と出会う。

PSP版の新キャラクターは、長い髪がチャームポイントのおとなしい少女。記憶喪失のため名前もわからないが、好みなどは体が覚えているようで甘いものに目がない。背が低くて幼く見えるがかなり賢く、ユーディットに対しても、冷ややかな視線で鋭いツッコミを入れることがある。また、妄想癖があるらしく、あっちの世界に旅立ったまま帰ってこないことも……。

名作

『ユーディーのアトリエ』がPSPで復活！

名作RPG『ユーディーのアトリエ』が、ついにPSPで発売される。本作は『アトリエ』シリーズならではの魅力に加えて、冒険の臨場感を重視した意欲作だ。PSPなら持ち歩けるので、空いた時間を利用してじっくりやり込みたい人にもピッタリ。前シリーズのキャラクターもゲスト出演するなど、ファンサービスも嬉しい一本。



▲さまざまなアイテムを作り、より高レベルの錬金術士を目指すユーディット（元の時代に帰るという目標はどうした!?）。



STORY 過去の世界からやってきたドジっ娘錬金術士の物語

小さな村の一角に工房を構える錬金術士の少女・ユーディットは、急な依頼で"時のお守り"の大量生産に追われていた。ペットのオウムに急かされつつ「分量間違えたら大変なことになっちゃう」とつぶやく彼女。ところが、1本の髪の毛が混じったせいで大釜が大爆発！　気がつけば彼女は、200年後の世界に飛ばされていた。こうして、今まで過ごしていた世界とは文化も知識も異なる時代で、新たな暮らしが始まる。果たしてユーディットは、元の時代に帰ることができるのだろうか……？



▲突然現れたユーディットを不審がる街の人々。過去から来たということもなかなか信じてもらえない。

注目 マイクロファイバー製ミニクロスが予約特典！



数量限定となる予約特典は、携帯ゲーム機のクリーニングに最適なミニクロス。持ち運びに便利なキャリングケースも付いた、ファン必携アイテムだ。

200年の時を越えて、キュートな錬金術士・ユーディットの冒険が始まる

SYSTEM 気になる調合や採取のシステムは？

街の外で素材を採取してアトリエでアイテムを調合。アイテムを売って資金を稼ぎ、調合を繰り返して錬金術の腕前を磨いていくというのが基本的なゲームの流れ。クリアまでの期日制限はないので、納得のいくまで調合を楽しめる。ただし、時間の概念がなくなったわけではないので、モタモタしているとアイテムの鮮度が下がることも……。また、本作では畑や氷室、溶鉱炉に図書館と調合に役立つ施設も登場。どの街にアトリエを構えるかはプレイヤーの自由なので、自分の調合傾向に合った施設を基準に選ぶといいだろう。



◀鍛冶の街・プロスタークには、鉱石を溶かせる溶鉱炉がある。武器や防具をメインに作りたい人は必見！

Point Check 調合 「効力」の概念で、ほぼすべてのアイテムの組み合わせが実現

調合の目玉となるのが、アイテムごとに最大5つまで設定された"効力"だ。例えば、HP回復効果のあるシチューを調合するとき、傷みにくいマメとMP回復効果のあるミルクを加える。すると、HP回復の"基礎効力"を持ち、傷みにくくてMPも回復する"従属効力"を持つシチューが出来上がる。ただし、効力の遺伝は100%ではない。



▲困っている街の人々に役立つようなアイテムを調合する。もちろん、自由気ままに調合するのもアリだ。

▼蛇の抜け殻に鉱石、ランプにワインなど、どう見ても無茶に思える素材の組み合わせも可能だ。



Point Check 採取 都市に隣接した採取地を探索してアイテムGet!!

『ユーディー』以前のシリーズでは、現地まで移動すればほぼ自動だった採取を一新。本作では、採取地も街のようにクォータービューのマップで表示され、ダンジョンのようなマップ内を探索して採取する。奥地に行くほどレアアイテムが手に入るため、採取をどこで切り上げるべきかといった、適度なスリルも楽しめる。



▲採取地では、マップ内の各採取ポイントごとに1つずつ、アイテムがランダムで配置されている。

▼基本はダンジョンのため、敵と遭遇するとバトルに突入。奥地に行くときは腕っ節の強い助っ人を雇おう。





時をかけるうっかり錬金術士
ユーディット・フォルトーネ
（CV:神田理江）
本作の主人公。調合中の事故による爆発で、200年後の未来へと吹き飛ばされてしまう。



謎めいた記憶喪失の少女
???????
（CV:花澤香菜）
PSP版の新キャラクター。危険なダンジョンの片隅でユーディットに保護される。



ロマンチックで夢見がちなお嬢様
ラステル・ビハウゼン
（CV:高橋美紀）
200年後の世界にやってきて戸惑うユーディットに手を差しのべた、お金持ちのお嬢様。



明るく楽観的な幽霊少女
パメラ
（CV:利田優子）
とある宿屋の客室に住み着いた幽霊。陽気な性格で、冒険者として力を貸してくれる。

いつでもどこでもパラダイス♥



『DEAD OR ALIVE（以下、DOA）』シリーズの戦う乙女達がPSPでハジけちゃってます♥

DEAD OR ALIVE Paradise

パチスロ業界で人気の美人ディーラーRioが登場！



今度はPSPであの島へ行こう！

DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス）		
2010年4月2日発売	通常版：¥5,229（税込）※限定版はP.245の右下を参照	
PSP ジャンル	ETC（バカンスゲーム）	ACT
メーカー	テクモ	実用
備考	プレイ人数：1人用	



▲『DOA』シリーズでおなじみの女の子9名＆新キャラRioとのバカンスはハプニングがいっぱい!?

▼声優・井上麻里奈さんが歌う、Rioのキャラクターソング「GODDESS OF VICTORY」も収録♪



水着の女の子達と開放的なバカンスを楽しんじゃおう！

かわいくてSexyな女の子達と、いつでもどこでも遊べる♪　本作は「てのひらサイズのパラダイス」をコンセプトに生まれたバカンスゲーム。作品の垣根を越えて登場するテクモの人気キャラクターの“Rio”をはじめ、総勢10名の女の子とドッキリバカンスを満喫できる夢のような1本だ。今回は、楽園の名所と限定版情報を紹介！

Rio

（CV：井上麻里奈）

持ち前の明るさでNo.1ディーラーを目指してがんばる、元気いっぱいの女の子！

国籍 ……アメリカ
身長・体重 ……164cm／？kg
スリーサイズ …B91／W59／H88
誕生日 ……10月11日
年齢 ……21歳
血液型 ……B型
趣味 ……ピンボール、お菓子作り
好きなもの …ジンジャークッキー
好きな色 ……ビビッドピンク

CHECK! バカンスを楽しむなら女の子と仲よくなろう!

本作は10人の女の子のなかからプレイする女の子を選び、ビーチバレーや買い物など、島の生活を自由に楽しむことができる。そんな生活で重要なのは、他の女の子達と仲よくすること。特定の相手の「なかよし度」が上がると、その子からプレゼントがもらえたり、こちらがプレゼントした水着をその子が着てくれたりするのだ！

女の子と親密になって…





◀▲女の子に水着をプレゼントすると、ドキドキの着替えシーンも！ 上の写真のように、女の子の好みなどはゲーム中で確認できる。

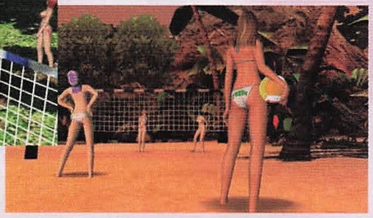


ビーチバレーで真剣勝負! ポロリもあるかも!(ありません)

1年を通じて温暖な気候のニューザック島はまさに常夏の島と呼ぶにふさわしい場所。海岸線の長さが1kmにも満たない小さな島だが、多種多彩なトロピカル・アクティビティが楽しめる施設が充実している。このニキ・ビーチは、ニューザック島を代表とする美しいビーチの1つで、女の子達がビーチバレーを楽しむ場所でもある。トス、レシーブ、アタック!! ゲームとはいえ、勝負に勝てばショッピングに使えるザック（お金）が手に入るので気は抜けない。「やる気」のない女の子はぼーっとしていて戦力にならないが、負けが続くと眠っていた闘争心に火がつくようだ。

▼ニキ・ビーチのほか、ブリリアント・ジャングルなど、島内の4カ所でビーチバレーを楽しむことができる。





▲ビーチバレーを甘く見てはイケない。女の子達の「やる気」も然り、格闘さながらの駆け引きが重要なのだ。



ぴょんぴょんゲームでぶるんぶるん♪

ニューザック島には、ビーチ以外にも左の写真のような広々としたプールが用意されている。ここではプールに浮かべられた島をぴょんぴょん跳ねて、ゴールを目指す「ぴょんぴょんゲーム」がプレイ可能。ボタンを押す長さを調節して、ジャンプの長短を使い分けて飛び移ることが重要だ。また、あえて遊ばずにプールサイドでのんびりすることもできる。ゆっくりと水着の女の子を観賞したり撮影したりしちゃおう♥



▲飛び移る島の模様と同じボタンを押すと、クリア時に得られる報酬がアップする！



ビーチでドキドキシャッターチャンス★

プールサイドやビーチでは、お気に入りの女の子をカメラで撮影することができる。撮影方法はとても簡単で、アナログパッドを動かして女の子をファインダーに収め、気に入ったアングルでシャッター（Rボタン）を押すだけ。なお、撮影した画像はメモリースティックに保存されるので、PSPの壁紙としても使用できるのだ。これはカメラマンの血が騒ぐというもの！



◀撮影にはカメラとフィルムが必要。なお、最新式カメラならフィルムが不要なのでバンバン撮れる！



▲さまざまなシーンでグラビアムービーが入手可能。入手したムービーはいつでも観賞できる。



美少女ディーラー・Rioとブラックジャックで対決!

夜遊びの定番・カジノでは、ブラックジャック、ポーカー、スロットマシンが楽しめる。カジノといえばもちろん、ディーラーであるRioの出番！ なんと、ブラックジャックではRioを相手に勝負することもできるのだ。なお、Rioはゲームスタート時には選択できないが、ゲーム中のある条件を満たすことでプレイヤーキャラとして選択できるようになる。彼女のグラビアシーンも楽しみ♪



▲彼女が相手なら、一晩中でも勝負できるかも!? とことん遊び倒しちゃおう！



水着、カメラ、アクセサリーなどたくさん販売中

ショッピングもニューザック島での楽しみの1つ。ショップオリジナルの水着やサングラスといったさまざまなグッズが豊富にとり揃えられている。自分で着てみるもよし、お目当ての娘へのプレゼントにするもよし。ビーチバレーなどのミニゲームでザックを稼いで、コレクションを増やしていこう。



◀グッズには日替わりで入荷するものも。



◆"かすみ"特製フィギュア＆秘密の楽園ボックス ¥15,729(税込)

限定版情報 豪華特典が付いた限定版が2種類も発売！

◆秘密の楽園ボックス ¥7,329(税込)

本作の限定版は2種類。「秘密の楽園ボックス」は、『DOA』シークレット写真集、こっそり生録ボイス＆サウンドトラックCD、かすみ描き下ろしボックスがウリの豪華版だ。また、お風呂ポスターがもらえる予約キャンペーンも実施中なので要チェック!!



◀限定版は数量限定生産なので、お店で確認してゲットしよう！

DS

話題作CHECK

アレはなんだ!?
『テイルズ オブ』最新作か!?

いや！ケロロのRPGでありますっ!!

国民的人気キャラ「ケロロ軍曹」が
あの人気RPGシリーズを侵略全面協力のもと
RPG化！ コイツはかなり本気です!!



ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊
きしとむしゃとでんせつのかいぞく

ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊			
2010年3月4日発売		¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	RPG(仲間と共鳴するRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備　考	プレイ人数:1人用	戦略

3つの世界を駆ける愛と勇気の(!?)A-RPG！

武者・騎士・海賊ケロロとなって、3つの世界が入り交じったトリニティアを舞台に、世界を救うため冒険に出るケロロ達。本格バトル、コスプレ、爆笑ギャグと、ドタバタっぷりはゲームでも健在だ。今回は発売が迫る本作の見どころを大紹介！


▲軽いノリとは裏腹な本格バトルシステムがアツイ！

宇宙一テキトーなサージェント
ケロロ軍曹
CV：渡辺久美子
ケロロ小隊を率いる本作の主人公。持ち味のテキトーさで、今回もドタバタの騒動を巻き起こしていく！

プロローグ～Prologue

物語のはじまりは幻のレアゲーム機！

ケロロが見つけた謎のゲームのせいで、モンスターが現実の地球に出現！そのままゲームの世界へと乗り込んだケロロ達はこの危機を救えるか!?



▶伝説の装備を求め、ケロロ達は世界各地を冒険する。



▲突如現れたモンスターに地球は大パニック。今こそケロロ達の出番！

大艦巨砲主義
ギロロ伍長
CV：中田譲治

ケロロの頼れる仲間 ケロロ小隊も参戦！

ケロロ軍曹と4名の隊員で構成される、ケロン軍の小隊の1つ。実は極めて優秀な能力を持った集団なのだが、なんだかんだで目的である地球侵略は全然進んでいない。



生真面目アサシン
ドロロ兵長
CV：草尾毅

陰気な天才参謀
クルル曹長
CV：子安武人

キュートな二重人格
タママ二等兵
CV：小桜エツ子

CHARACTER 魅力的なキャラがゾクゾク登場！



▶各キャラのサポートを生かしてバトルを勝ち抜け！

RPGというだけあってゲームのオリジナルキャラが多数登場。彼らはストーリーで重要な役割を果たすだけでなく、バトルでも特殊な能力でケロロを援護してくれる。

キャプテンフロッグ
CV：竹本英史
海賊ケロの世界で大海原を駆ける海賊。遭難したケロロ達を助け、ノリで協力してくれる。

レイン
CV：緑川光
騎士ケロの世界で王女を守る近衛騎士。言葉を話す剣「ケルロス」を操る腕はピカイチ。

山神さま
CV：永井幸子
冒険の目的となるアイテムを守る、武者ケロの世界の神様。かわいいがその力は確か。

世界各地にはそっくりキャラが!?

モアーナ　もあ乃　モアンヌ　モモエル　お雪　サマー　ヴィンター　参之丞

3つの世界には、おなじみのキャラのそっくりさんが登場。見た目（と声優）は同じだが別人のようだ。

SYSTEM

『テイルズ オブ』スタッフ完全監修LMBS&フェイスチャット搭載！

ゲームのキモとなるシステムは、なんと『テイルズ オブ』シリーズの一部を踏襲！ ケロロ仕様に進化したバトルと演出をチェックせよ!!



▲ケロロ達が画面内を縦横無尽に駆け回る。超爽快なバトルに燃える！

バトル

リアルタイムでドタバタバトル！（ゲストあり）

バトルは『テイルズ オブ』シリーズで好評のリニアモーションバトルシステム（LMBS）を搭載。敵と横軸の位置を合わせて技をキメるスピーディな戦いが展開していく。直感的な操作と位置取りの戦略性が重要になるバトルのクオリティは一級品。もはやパロディの域を超えているっ！

キャラが動きまくり！

◀戦いはリアルタイムで進行。ちょっとの油断が命とりになる!?



▶騎士、武者、海賊のコスチュームを着て技を繰り出せ！



超強力な一撃も！

有名ゲームキャラがサポート



▲『ゼビウス』の巨大ボスが飛来。砲撃で敵をやっつけてくれる!?

ケロロを援護する仲間として、有名ゲームの人気者が多数登場する。ここで紹介する以外にも多くのキャラがいるので期待しておこう！


王子


ハセヲ


ディグダグ


どんちゃん

◀▲新旧問わず、人気キャラが続々参戦。『ディグダグ』のハンパでない攻撃力が気になるところだ！

イベント

豪華声優がしゃべりまくるフェイスチャット！



▶オリジナルキャラ達もアニメさながらにしゃべりまくり！

◀コロコロと変わるキャラの表情を見ているだけでも楽しい！



アニメのハチャメチャさを再現！

イベントシーンは、キャラの顔が画面上に表示され、表情豊かに会話を繰り広げるフェイスチャットで進行。ストーリーに関わるシリアスな話題からおなじみのギャグまで、DSとは思えないほど大量に収録されたボイスでしゃべりまくる。アニメ版のファンも納得のデキだ！

CHECK!

本編以外の遊びも盛りだくさん!!

ストーリーと直接関係はないが、ついついハマってしまいそうなミニゲームも多数収録されている。トリニティアの世界で流行っているカードゲーム「ケロカバトル」は、勝ちまくって最強のケロカバトラーになることで何かすごくいいことが起こるとか。また、大海賊キャプテン・ケパロウが隠したお宝はなんと300以上。ゲーム以外のケロロ関連商品とも連動した新しい遊びになっている。

ケロカバトル


◀相手カードとの数値差で勝敗が決定。シンプルだけど燃える！

ケパロウの宝の地図


◀雑誌やカードなど関連商品についたパスワードでお宝を入手可能。

このへんがRPG！

魔王と美人三姉妹がケロロ達を襲う！

ゲームの世界を支配する魔王と三姉妹がケロロ達の前に立ちふさがる。ケロロ達を「勇者」と呼ぶ彼らの目的とその正体とは……？



▶アレアは回復系の魔法が得意だが打撃攻撃も痛い！



▲大人を気取っているミミクリにもコンプレックスが!?



謎の悪者
魔王アゴン
CV：置鮎龍太郎
世界を支配する目的など、すべてが謎。実は三姉妹の兄にあたる。

天然な長女
アレア（21歳）
CV：阿澄佳奈
不思議系な性格で、悪役の立場を楽しんでいる。兄であるアゴンに従う。

醒めた三女
ミミクリ（12歳）
CV：戸松遥
醒めているようで実は甘えんぼ。姉妹のなかで最強の魔力を持っている。

後ろ姿もセクシー♥

涙もろい次女
イリンクス（17歳）
CV：豊崎愛生
本来は真面目だが冷酷非情を装っている。たまにボロが出てしまう。


▲ムチを駆使するイリンクスとのバトルは苦戦必至か!?

特典情報

予約特典もスペシャルであります!!

特典のクリアファイルに描き下ろされたイラストは、「ケロロ軍曹」と『テイルズ オブ』の両作品共通の声優が演じるキャラが集合した逸品！ 数に限りがあるので、店頭で入手できるか確認したうえで予約してゲットしよう!!



DS

赤く彩られた怪しい部屋で

“マダムの部屋”でシセルが探す手がかりとは!?

自らの死の謎を解き明かすべく、主人公・シセルは事件と関連のある場所をたどっていく。行く先々で目にする人間模様と、しだいに明らかとなる事件の真相。そして今夜、シセルが訪れたこの赤い部屋では、主のマダムとそのムスメがもめているようだ。このノーミツな部屋から、シセルはどんな事実を見つけるのだろうか……。



死の謎を解き明かす手がかりにとりつけ!

◀シセルがモノにとりついて“シラベル”ことで、事件の核心に迫っていく！



▶ノーミツな空気あふれるこの部屋の住人は、なんともクセのある２人の親子だ。この部屋で何が……？

この部屋に登場する住人

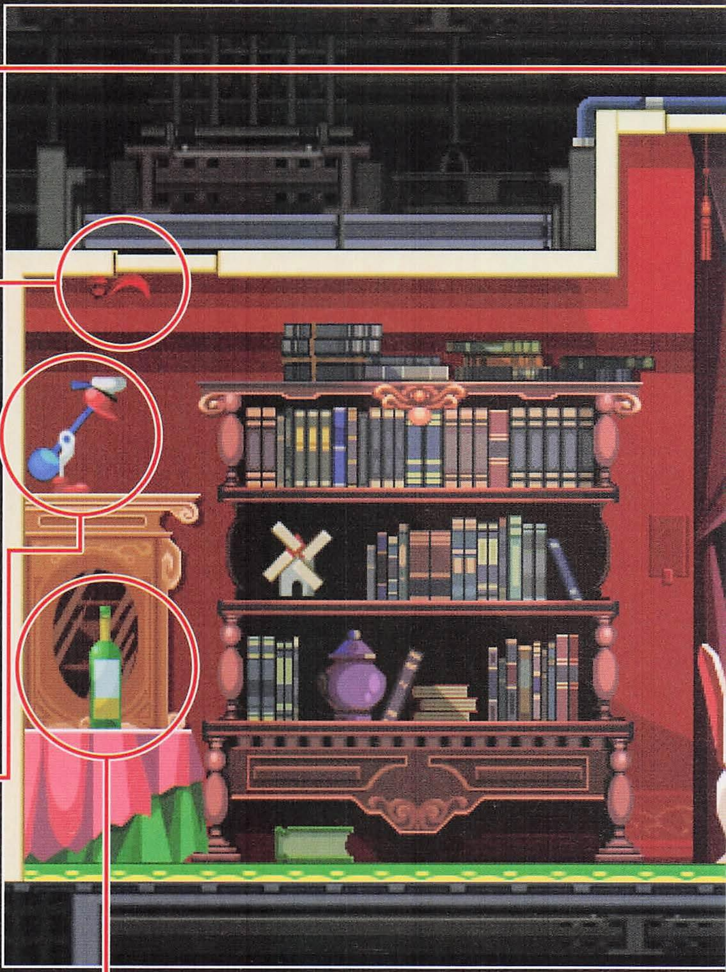


熱を出して寝込むマダムのムスメ

やや反抗的なムラサキのマダムのムスメ。この日は39度の熱を出して寝込んでおり、塾を休んだらしい。マダムとは、父親のことでもめているようだが。

赤い部屋の主ムラサキのマダム

赤に彩られたノーミツな部屋の主、ムラサキのマダム。何かの執筆活動中らしく、一心不乱に机に向かっている。神聖なるシメキリ日の今夜、何かが起こる！



アザヤカな手がかり①

テンジョウウラ?

テンジョウウラに設置された歯車は、どうやらすぐ下のシャンデリアとつながっているようだ。これをシラベてアヤツルことで、新たな展開が見えてくるかもしれない。また、アザヤカなケーブルのような物体も。バルブをひねれば、部屋がタイヘンなことに!?

アザヤカな手がかり②

カナグ?

なんの変哲もないただのカナグのようだが、これも手がかりの1つ。天井という場所も不自然だが、よく見ると３カ所も設置されている点が怪しさを倍増させている。どのカナグをアヤツルかによって、展開が変わるのだろうか？



◀これをヒネルことで起こることとは……!?

アザヤカな手がかり③

ミズノミドリ?

棚の上には、水を吸い上げて頭を上下させるオモチャのミズノミドリが置いてある。ただし、水の入った容器が設置されていないため、このままでは動かないと思われる。やはり、このオモチャをアヤツルことで、コップのようなものが設置できるのだろうか？

アザヤカな手がかり④

ボトル?

部屋の左端にあるテーブルには、なんだか高級そうなボトルが１本。マダムはチーズを片手にグラスと傾けつつ、この部屋で執筆作業を行うのが習慣らしい。とすれば、シメキリ日のこの夜もボトルに触れた可能性は高く、ボトルにとりついて調べれば、なんらかの手がかりが見つけられるかも？　また、くつろいだ様子でグラスを掲げ、部屋にいる誰かと乾杯するシーンも流れるようだが、その相手とは一体……？





◀マダムお気に入りのボトルが事件を紐解くカギに？



GHOST TRICK™
ゴースト トリック

記憶を失った主人公
シセル

1発の銃弾により命と記憶を奪われゴーストとなった主人公。タマシイ消滅のタイムリミットまで、真相を追い続ける。

本作は『逆転裁判』を世に送り出した巧舟氏が手がける、新感覚推理ＡＶＧ。今夜シセルが訪れるのは、奇妙な赤い部屋……。

手がかりとギミック満載の部屋へ潜入!!

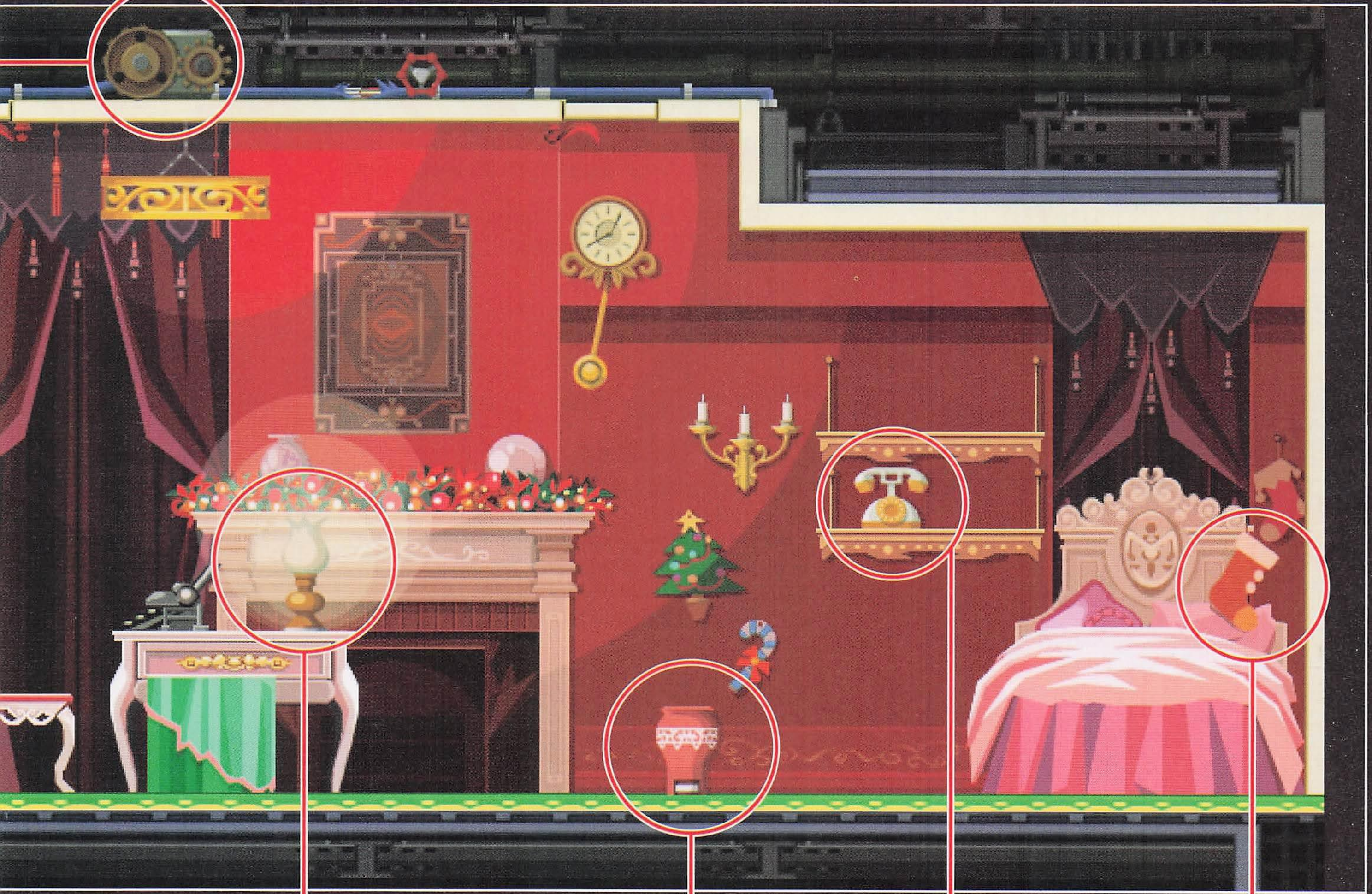
とある事件に巻き込まれ、命を奪われた主人公・シセルが、ゴーストになりながらも自らの死の謎を解いていく、新感覚AVG『ゴーストトリック』。今回は、シセルが訪れる舞台の1つである“マダムの部屋”を徹底調査！



◀事件の目撃者・リンネとともに真相をあばけ！

ゴースト トリック			
2010年発売予定		価格未定	
DS	ジャンル	AVG(ミステリー)	謎解
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1人用	

死せる男が見たモノは―?



アザヤカな手がかり⑤

ランプ?

このオシャレなランプに照らされ、マダムは執筆に励んでいる。とりついてランプのコックをヒネれば、部屋はたちまち真っ暗に!?





▲明るく輝くランプ。これを消せば、何かが起こる!?

アザヤカな手がかり⑥

ゴミバコ?

一見ツボのような、蓋付きのゴミバコ。このままでは中身を確認できないが、前方に付いたフットペダルを踏めば開く。シセルの探し物は、この中に!?



◀中に手がかりは残されているだろうか?

アザヤカな手がかり⑦

クツシタ?

ベッドにかけられた大きなクツシタ。クリスマスのプレゼント用と思われるが、何かを隠す場所としてはピッタリ……?

アザヤカな手がかり⑧

デンワ?

ベルで知らせる昔ながらのデンワ。留守番電話や履歴をチェックしたいところだが、その機能がついているかは疑問。

"トリック"&"アヤツル"で運命を変える!!

シセルが手に入れた、モノにとりつき、あやつる死者のチカラ。行く先々で巻き起こる事件のため真相の解明は難航するが、このチカラでモノをあやつれば、運命を切り開くことができる。さらに、死者に"トリック"ことで、その"死の4分前"に戻ることができる。過去の事件の追体験中にも、同じように気になるモノにとりつくことが可能。目の前で起こる事件を解決し、運命を変えていくのだ!!



"死の4分前"にタイムスリップ!

◀モノにとりつけば自在にあやつることができ、死者にトリツけば、その"死の4分前"に戻れる。これらのチカラで事件を解明せよ!

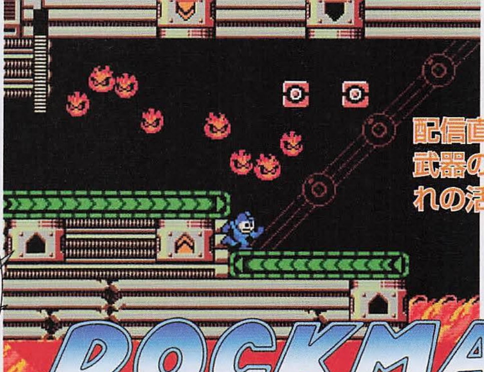




燃える新米刑事 リンネ

シセルの死を目撃したと思われる女性刑事。正義感と度胸のよさを武器に、とある事件を追っている。シセルとの関係は?

WEAPON GUIDE ①

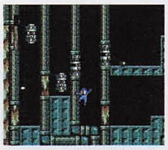


ロックマン10 宇宙からの脅威!!

配信直前の最新情報として特殊武器の効果をチェック。それぞれの活用方法にも迫っていく！

ロックマン10　宇宙からの脅威!!		
3月配信予定	価格未定	
MULTI	ジャンル	ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

8種類の特殊武器を紹介！ シリーズ9作品も振り返る!!



「難しいけれど何度も挑戦したくなるおもしろさ」というシリーズのコンセプトを色濃く継承し、より楽しく、エキサイティングに進化して登場する『ロックマン10』。今回は8種類の特殊武器に着目し、その特徴と入手できるボスを紹介。さらに、シリーズ23年間の歩みも振り返っていこう！

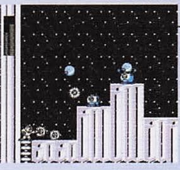
多彩なモードでじっくり遊べる
- ●イージーモードを搭載
- ●チャレンジモードを搭載
- ●タイムアタックモードを搭載
- ●ブルースモードを搭載
- ●オンライン要素（ランキング、追加コンテンツの配信など）

『ロックマン9』のテイストを受け継いだ横スクロールアクション

今度のバトルも

ホイールカッター

刃の付いたホイールを発射する。ホイールは地形に沿って進むので、壁や天井にいる敵も狙える。さらに腕に固定し、押し当てて攻撃することも可能！



▶通常ならジャンプ+ショットで狙う場面だが、ホイールショットなら地上から攻撃可能。これならラクチン！

入手 ニトロマン
映画やテレビなどで活躍していたスタントロボット。天才的なライディングテクニックの持ち主。

ウォーターシールド

キャラの周囲を回転する水滴を出現させる。敵の弾などを防げるうえ、再び攻撃ボタンを押すと回転しながら拡散し、触れた敵にダメージを与えられる。

入手 ポンプマン
下水処理施設の浄水管理ロボット。きれい好きで、ボランティアで街のラクガキ消しに参加している。

ソーラーブレイズ

発射したあと、一定時間で左右に分裂する火の玉を発射する。分裂後の炎の幅が広いので、敵に当たりやすいのが魅力！

入手 ソーラーマン
人工太陽の研究施設に勤務していたロボット。ソーラー体操を広めようと活動している。

サンダーウール

電気を蓄えた雷雲を発射する。雷雲はゆっくりと上昇し、真下に強力な雷を落とす。雷雲同士を縦軸でならべると干渉し、攻撃範囲や威力がアップする。

入手 シープマン
もとは牧場の羊管理ロボット。ある日、羊毛の静電気に気づき、基盤工場の静電気耐性試験課に就職した。

『ロックマン』シリーズ 23年の歩み

記念すべき1作目から配信方式でリリースされた9作目まで！　シリーズ23年の歩みを振り返る。

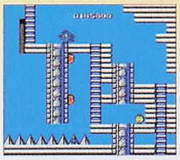
ROCKMAN

DATA ●1987年12月17日発売 ●ファミコン

記念すべきシリーズ第1弾

1983年にファミコンが発売されてから4年後、横スクロールのACT『ロックマン』が登場。単純ながらも奥深いゲーム性は、このときすでに完成されていた。

TOPIC ボスは6体だった
『ロックマン』シリーズのボスは8体というのが基本。だが1作目では、カットマン、ガッツマン、アイスマン、ボンバーマン、ファイヤーマン、エレキマンの6体。入手できる特殊武器も6種類だった。



◀難易度の高さが魅力であり、辛口ACTの代名詞的な作品になる。

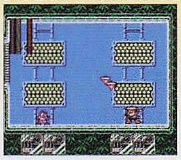
ROCKMAN 3 Dr.ワイリーの最期!?

DATA ●1990年9月28日発売 ●ファミコン

ブルースとラッシュが初登場！

新たにブルースが登場。あの口笛の旋律を聞くだけでブルースが連想できるファンも多いとか。ラッシュは、ジェット、マリン、コイルの3つの形態で活躍した。

TOPIC スライディングで前進
ロックマンにスライディングが追加され、アクションの幅が広がった。だが前作『ロックマン9』と最新作ではスライディングができない。原点を突き詰めたいからか、それとも便利すぎるから？



◀暗転や上に乗ると落ちる足場など、ステージの仕掛けやボスが凝ったものに！

ROCKMAN 2 Dr.ワイリーの謎

DATA ●1988年12月24日発売 ●ファミコン

ワイリー軍団の初陣！

前作ではライト博士のロボットをDr.ワイリーが改造した設定。だが本作からはワイリーの作ったロボットが敵に。またボスのデザインの公募企画も始まった。

TOPIC サポートアイテム1～3号
移動に使うサポートアイテムとして1号、2号、3号が登場。1号は上方向、2号は横方向、3号は壁ぞいに上方向に進むことができた。本作では足場の少ないステージが多かったので、かなり重宝した。



◀難易度の高さに磨きがかかった印象。やはりエアーマンは手強かった!?

ROCKMAN 4 新たなる野望!!

DATA ●1991年12月6日発売 ●ファミコン

Dr.コサックの野望が動き出す！

謎の科学者Dr.コサックの率いるロボット軍団との激戦が展開。だがその背後にはワイリーの影が！　本作のオープニングでロックマン誕生の経緯が描かれた。

TOPIC チャージショットが可能に！
ニューロックバスターを装備し、新たにチャージショット（タメ撃ち）が加わった。だが、やはりスライディングと同じく『ロックマン9』と最新作では使用不可能。かなり使える武器だったが……。



◀ステージ中の仕掛けも増え、さらにアイテム運搬キャラのエディーも登場した。

登場キャラをチェック！

ロックマン
家庭用ロボット"ロック"として誕生。だが平和を守るため、戦闘用の"ロックマン"への改造を願い出た。

ライト博士
ロボット工学の第一人者で、ロック達の生みの親。自分が作った多くのロボットを我が子のように愛する。

ロール
お料理とお掃除が得意な家庭用のお手伝いロボット。本作ではロボットエンザにより、高熱で倒れてしまう。

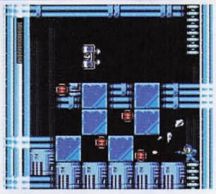
ライトット
ライト博士の研究所で働く助手ロボット。愛嬌たっぷりで少々とぼけた部分はあるが、開発のウデは確か。

基礎知識 ゲームの進め方をアドバイス！

『ロックマン』シリーズの基本といえる要素であり、プレイするうえで覚えておきたい特殊武器を軸としたシステムを紹介しよう。このシステムはボスと同時にステージを攻略する順番にも大きく影響する。上手に活用すれば、何も知らずに戦うよりも効率的にゲームを進められるだろう。

①ステージを選んで突撃！

各ステージに難易度などは表示されていないが、実際のところけっこう差がある。まずは挑戦してみて、手ごたえをチェックしていこう。集中的に取り組むなら、落下する場所や針のトラップが少ないステージから！



②最終エリアでボスと対決！

2つのシャッターを抜けた先にはボスが待っていて、そこに入るとバトルが始まる。特殊武器があれば通常よりもラクに戦えるが、初めて出会うボスはロックバスターで倒すしかない！　動きと攻撃パターンを見極めよう。



③ボスを倒して特殊武器を入手！

ボスを倒すと、ボスが使っていた攻撃を特殊武器として入手できる。特殊武器は全8種類で、自由に切り替えて使用可能。ただしロックバスターと違ってエネルギー制なので、残量を確認しながら活用していくこと。



ポイント！ 各特殊武器がボスの弱点に！

各特殊武器は残る7体のボスのうち1体の弱点になっていて、それを当てると大ダメージが与えられるか、あるいは動きを鈍らせるなど、絶大な効果が期待できる。どのボスに、どの特殊武器が有効か？　それを探りながら進めるのが『ロックマン』シリーズの楽しさだ。ただ、通常ショットのロックバスターだけで突き進むというハードな遊び方もアリ！



体験プレイ完了！ 中ボス戦も気が抜けない！

前作よりも辛口に……、ではなくさらに凝った内容になった印象を受けましたね。各ステージの仕掛けも、何度かプレイするうちに効率のよい進み方がわかったり、多くの場面で「あぁなるほど！」とか思いながら楽しく遊べました。苦労したのが個性豊かな中ボス。倒し方がわかっても、うまく攻撃できなかったり……。またまた寝不足な日々が続くかも！

辛口だけど何度も挑戦したくなる!!



WEAPON GUIDE ②



リバウンドストライカー

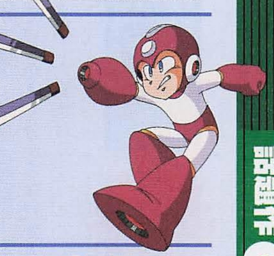
正面、ナナメ上、ナナメ下の3方向にボールを投げ分ける。壁に当たるとバウンドし、威力が上昇する。その回数が多ければ、強力な一撃となる！



入手 ストライクマン

スタジアムで働く打撃練習用のロボット。あらゆる球種を投げられるが、打たれ続けると機嫌が悪くなる。

トリプルブレイド



直進する刀を3方向に放つ。地上で使うと対空用（正面と上方向に飛ぶ）、空中では対地用（正面と下方向に飛ぶ）の武器に。その特徴を覚えておこう。



入手 ブレイドマン

世界遺産に指定された古城でガイドをしていたロボット。刀マニアという城主の影響で刀剣の知識が豊富。

チルドスパイク



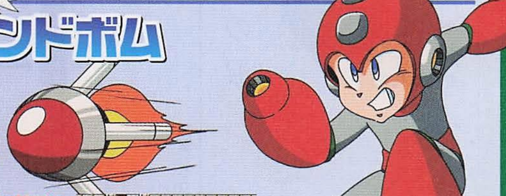
放物線を描いて飛ぶ冷凍液を発射する。敵に当たると、凍結させて動きを止めることが可能。弾をばらまくやっかいな敵は、凍結させるのがよさそうだ。



入手 チルドマン

北極圏を職場とする自然観測ロボット。冷気を使って、地球温暖化で氷河が溶け出すのを食い止めている。

コマンドボム





入手 コマンドマン

地雷の除去を専門とするロボット。爆弾を遠隔操作し、地雷と一緒に爆発させる作業を行う。世界各国から仕事の要請があり、多忙な日々を過ごしていた。



着弾時に左右に爆風が広がる爆弾を放つ。爆弾の軌道は、発射後に方向キーの上下で変更可能。また特定の壁が破壊でき、隠しアイテムを取るのに必須。

ROCKMAN 5 ブルースの罠!?

DATA ●1992年12月4日発売 ●ファミコン

ブルースが行く手を阻む！

ブルース（偽物）に連れ去られたライト博士を救うため戦いを繰り広げる。偽物のヘタな口笛、本物の華麗なる活躍など、見せ場が多かった。

TOPIC ビートが仲間入り！

各ステージで「R、O、C、K、M、A、N、5」の8つのパネルを取ると鳥型ロボットのビートが登場。一緒に戦うことができた。



◀このほか重力が反転するようなステージも。

ROCKMAN 7 宿命の対決！

DATA ●1995年3月24日発売 ●スーパーファミコン

宿敵フォルテと対決！

ＳＦＣになってグラフィックやサウンドのクオリティがアップ。ロックマンと同等の能力を持つ戦士、フォルテとの戦いも見どころとなった。

TOPIC ネジを集めて交換！

新しい仲間ライトットに集めたネジを渡すと、アイテムと交換してくれた。ネジ集めの要素は以降の作品に継承されている。



◀ＳＦＣの性能で各種仕掛けもパワーアップ。

ROCKMAN 9 野望の復活!!

DATA ●Wiiウェア　2008年9月24日配信 ●PlayStation®Store／Xbox LIVE アーケード　2009年6月24日配信

新生『ロックマン』始動！

約11年ぶりとなるシリーズ第9弾。シンプルだけど熱中できる作品を目指して原点に戻り、ファミコン時代のテイストを採用して仕上げられた。もちろん難易度もファミコン版仕様。



◀やられて覚える、落ちて学ぶ場所が満載！　クリアできたかな？

TOPIC 追加配信で楽しさアップ！

追加コンテンツとしてエンドレスアタック、ブルースモード、ヒーローモードなどを配信。激辛を好むファンも納得の内容だったようだ。

ROCKMAN 6 史上最大の戦い!!

DATA ●1993年11月5日発売 ●ファミコン

Mr.エックスの正体は？

Dr.ワイリーを操っていたというMr.エックスが現れ、ロックマンに戦いを挑んでくる。相手はロボット選手権に参加予定だった強者たちだ。

TOPIC ラッシュと合体！

ラッシュの力を借りて、攻撃能力に優れたパワーロックマン。さらに移動能力に優れたジェットロックマンに変身して戦えた。



◀最後のファミコン作品だけに完成度が高い。

ROCKMAN 8 メタルヒーローズ

DATA ●PS版1996年12月17日発売 ●SS版1997年1月17日発売

宇宙から助っ人が参上！

初のＣＤロム作品で、オープニングやイベントはアニメムービーで展開。また物語は新キャラのデューオを中心に、ドラマチックに描かれた。

TOPIC ロックボールで攻撃！

サブアイテムとしてロックボールが登場。蹴って敵に当てる、地雷にするなど利用できた。



▲全登場キャラがしゃべる！



ラッシュ
犬型のサポートロボット。呼び出して上に跳び乗ると、ラッシュコイルで高くジャンプすることができる。



ビート
鳥型のサポートロボット。ロックマンが穴に落ちたときに現れ、救出してくれるなど、何かと活躍してくれる。



Dr.ワイリー
ロボットを利用して世界征服をたくらむ悪の科学者。学生時代からライト博士のことをライバル視していた。



ブルース
ライト博士が初めて作った人型ロボットで、ロックの兄にあたる存在。口笛とともに現れるクールなヤツ。

2月の新刊
2月25日発売
毎月25日発売

ドキドキするもの、みつけた。　かつてない大人のためのエンタメノベル

メディアワークス文庫

http://mwbunko.com

豪華賞品が当たる創刊キャンペーン実施中!



推理はショートカットを信条とする『閃かない』探偵物語。

入間人間（いるまひとま）
探偵・花咲太郎は覆さない

ぼくの名前は花咲太郎。「推理は省いてショートカット」が信条の、犬猫探し専門探偵だ(しかもロリコン)。にもかかわらず、最愛の美少女・トウキは殺人事件を勝手に運んでくる。オネガイヤメテー。これは、そんな僕らの探偵物語だ。

第1作『探偵・花咲太郎は閃かない』大反響3刷出来!

書き下ろし!



定価:599円

二人の少年が自殺した少女の真相を探り…!?

柴村仁（しばむらじん）
プシュケの涙

夏休み、一人の少女が校舎の四階から飛び降り自殺した。そのわけを探る二人の少年。一人は、全てがうまくいかず鬱々としてる受験生。もう一人は、何を考えているかよく分からない"変人"。そんな二人が導き出した真実は……。

有川浩も大絶賛の推薦本!

メディアワークス文庫版



定価:599円

柏葉空十郎（かしわばそらじゅうろう）
ひとりぼっちの王様とサイドスローのお姫様

孤独な王様と不器用なお姫様が甲子園を目指す!

三年ぶりに帰国し、日本の高校に入学した綾音。彼女には幼馴染みの巧也と野球をするという目的があった。そう、甲子園を目指すのだ!　だが、久しぶりに再会した彼は冷淡で「野球はやめた」という。実は巧也には秘密があって!?

書き下ろし!



定価:704円

静月遠火（しづきとおか）
ボクらのキセキ

悪戯の予言が現実に!?　学園ラブミステリー。

「僕はもうすぐ君の彼氏になる男……でも僕たちは付き合ってはダメだ。なぜなら僕たちは、いつか人を殺すから……」それはただのいたずら電話のはずだった。だけど僕らは出会い、そして僕は彼女に一目惚れをして……。

書き下ろし!



定価:620円

永田ガラ（ながたがら）
観 —KAN—

能楽の大成者・観阿弥の若き日を鮮烈に描く!

天性の美貌と才能を持つ猿楽師の三郎は、父の死をきっかけに兄の一座を離れた。そして自分の一座を建て、将軍の前で舞いたいという野望を抱く。能楽の大成者・観阿弥が新たな芸術の創造に向け試行錯誤する若き日の姿を鮮烈に描く。

書き下ろし!



定価:557円

峰月皓（ほうづきこう）
君に続く線路

線路を守る保線手が拾ったのは、美しい少女だった—。

時は昭和初期。線路を守る保線手として、二十年以上ひたむきに働いてきた三郎。ある日、彼は一人の若い少女が線路の上で倒れているのを発見する——。仕事一筋に生きる純朴な四十男と少女の淡いラヴロマンス。

書き下ろし!



定価:557円

好評既刊!

有川浩（ありかわひろ）　**シアター!**

たちまち20万部突破!『図書館戦争』の著者、書き下ろし!

定価:641円

文・時雨沢恵一（しぐさわけいいち）　絵・黒星紅白（くろぼしこうはく）　**お茶が運ばれてくるまでに ～A Book At Cafe～**

作品累計950万部突破!「キノの旅」コンビが贈る新作!

定価:557円

野﨑まど（のざき）　**[映]アムリタ**

第16回電撃小説大賞〈メディアワークス文庫賞〉受賞

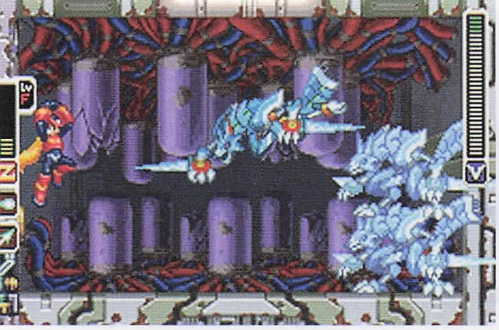
定価:557円

有間カオル（ありま）　**太陽のあくび**

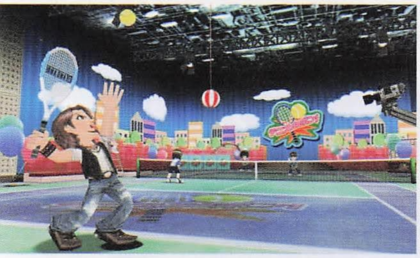
定価:620円

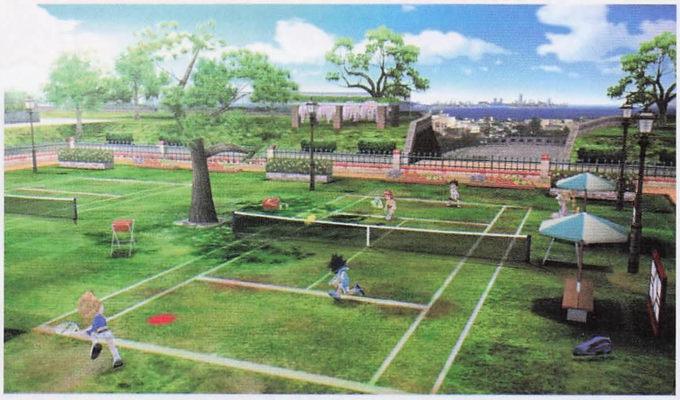
新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!





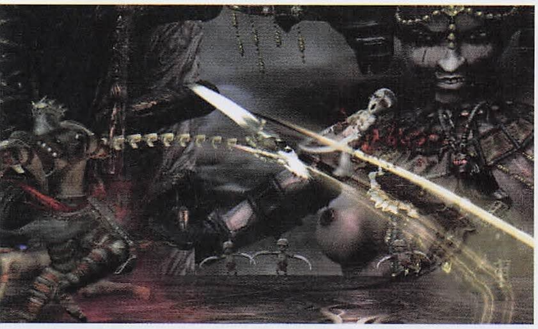














ほか、36タイトル

PS3 トリニティ ジルオール ゼロ

発売日未定	¥8,190(税込)	ACT 冒険
ジャンル A・RPG	メーカー コーエー	備考 プレイ人数:1人用

『ジルオール』ファン待望の新たな冒険者達が判明

人気RPG『ジルオール』の世界観をもとに、爽快感バツグンのアクションバトルを楽しめるA・RPG『トリニティ ジルオール ゼロ』。今回は、前作ファンが待ちに待った2人のキャラクターの登場が判明。さらに、アレウスら主人公パーティの強さを左右する、成長システムの情報も到着した。ファン注目のポイントをチェックしよう。



▲3人の主人公を切り替えて戦う本作。ダグザがセレーネを振り回して攻撃するなど、仲間との連携もアツい!



「次に会った時は敵か味方か……ま、どこで会おうと、テキトーにな」

「弱い者に興味はないだがうぬと戦うことに意味がある」

ゼネテス

賞金稼ぎとして、仲間と各地を旅する冒険者。自由と女を愛し、女性の守備範囲はとても広い。親しみやすい性格で、酒場の客にも慕われている。



▲酒場によく出入りしている、冒険者のゼネテス。彼との出会いでは剣を交えることになるようだが、その理由は……?

レーグ

闘技場最強を誇り、「剣聖」と称されるボルダン族の戦士。自身より強い者を常に求めており、闘技場で戦うアレウス達のライバルとなる。



▲二刀流で戦うレーグ。闘技場のチャンピオンとして、向かうところ敵なしの強さだ。



▶強さに固執する彼は、ネメアなど強い者との戦いを渇望している。

Check! 前作『ジルオール』の時代のゼネテスとレーグ

本作の未来を描いた前作では、ゼネテスは凄腕の剣士、レーグは闘技場の剣聖として超有名人だった。2人が名を上げたのは動乱の時代(=本作の時代)の活躍があったためといわれているが……?



◀写真はPSP版『ジルオール』。彼の過去の物語も明らかになるのだろうか。

新システム登場! 成長のカギは ソウル&スキル

本作では、ソウルとスキルでキャラクターを強化することができる。ソウルとはキャラクターの才能のことで、職業のような位置づけ。さまざまなソウルを獲得し、多彩なスキルを覚えて戦術性の高いバトルを楽しもう!

ソウル	魂の形(資質や特徴)。ソウルごとに固有のスキルやソウル能力がある。ゲーム進行により新たなソウルを獲得。
スキル	ソウルごとに覚えられる特殊技能。キャラクターのレベルアップ時に得たSp(スキルポイント)を使い習得する。

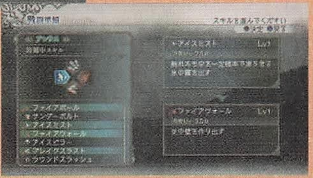


内面的な成長により新たなソウルを入手!

◀最初に選べるソウルは1つ。冒険中に内面的な成長をとげる出来事を経験すると、新しいソウルを獲得できる。習得可能なスキルはツリー形式で表示。

レベルアップで得たSpでさまざまなスキルを習得

▶Spと引き換えにスキルを習得。習得済みのスキルはレベルアップも可能だ。スキルは方向キーに自由に装備でき、対応する方向を押してセット。Ⓐボタンで発動する。



精神の成長が3人の力になる!!



PS3 Xbox360

QUANTUM THEORY

(クウォンタム セオリー)

発売日未定	通常版:¥7,980(税込)/リミテッドエディション:¥9,980(税込)	ACT	SF
ジャンル	STG(アクション・シューティング)	メーカー	テクモ
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)		

ボタン1つで出せる華麗な協力攻撃と強力な武器を駆使して塔を攻略せよ!

本作は、TPSにアクション要素をふんだんに取り入れたスタイルのアクション・シューティング。美麗なグラフィックと独特の世界観による興味の尽きないストーリーモードに加え、オンラインプレイ専用モードも搭載している。すでに予約キャンペーンが実施されており、全国のゲームショップなどで予約をすると、オンラインプレイで使えるオリジナル武器が入手できる。

「塔」から漏れ出した「侵蝕」が世界を脅かす

荒廃した世界にそびえたつ塔。突如として起こり始めた異変「侵蝕」により、塔内部は生き物のように様相を変え、まったく異質なものへと変わろうとしていた。人々は塔から漏れ出した侵蝕の影響におびえ、義勇軍を結成して攻略を試みる。だが塔の防御機構が侵入者に容赦ない攻撃を浴びせてくるため、その内部に到達することができずにいた……。





◀「侵蝕」に侵された人間達が、塔へと向かう者達に襲いかかる。

塔の最上層を目指して激しい銃撃戦を繰り広げる

メインは、敵味方ともに銃で撃ち合う銃撃戦。遠距離から狙撃できる「プラズマランサー」、弾数は少ないが破壊力抜群の爆発を引き起こす「インフェルノ」など、さまざまな特性を持った武器を使いこなして塔を攻略する。また近接攻撃やコンビネーションアタックなども繰り出すことができ、アクション性の高いバトルが展開されるのだ。



フィレーナ

黄金の鎧を身にまとった謎の美女。シドとともに最上層を目指すが、味方ではないようだ。鋭く剣に変化する銃「セラス・アーク」を装備している。

シド

激しい戦いを好む寡黙な主人公。塔を破壊するため内部に潜入する。鍛えられた肉体により巨大な銃「レヴナント」を軽々と操り、己の拳をも武器とする。

狙いを定めて弱点の頭を狙撃!





▲▷敵の弱点を狙撃して倒すと派手な演出が! 動きながら特定の位置を狙うというテクニカルな面も。

物陰に隠れて敵を迎え撃つ!!



▲敵の銃撃を物陰でやり過ごし、銃弾の合間をぬって反撃する。塔の変化に合わせ、柱の出現する位置や隠れる場所を探すといった戦略性が問われる。

2人の多彩なコンビネーションで敵を粉砕!!





▲▶シドがパンチを当てたあとフィレーナが追撃し、さらに強力な攻撃を叩き込む。このコンビネーションアタックはタイミングよくボタンを押すと発動し、同時に近接攻撃を仕掛けたりフィレーナを投げて攻撃させるなど、ボタンを押し分けることでさまざまなアクションを繰り出せる。

「侵蝕」によってバトルフィールドが変化する!





▲◀崩れ落ちる橋を洞窟内から眺めるシド(写真上)。橋を通るルートを選択すると、動いている足場の上での戦闘が繰り広げられる(写真左)。

DANTE'S INFERNO ～神曲 地獄篇～

MULTI

ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～

発売中（2月18日）※	PS3:¥7,665（税込）／Xbox 360:¥7,665（税込）／PSP:¥5,250（税込）	ACT	謎解
ジャンル	ACT（アルティメット地獄アクション）	メーカー	エレクトロニック・アーツ
備考	プレイ人数:1人用		

死神の巨大な鎌で豪快なバトルを堪能



イタリアの詩人、ダンテの長編叙事詩「神曲 ～地獄篇～」がモチーフとなる本作は、原作の世界観をゲームならではの演出で再現しており、残酷でダイナミックなアクションを堪能できる。気になるゲーム内容や「地獄」がキーワードとなる世界観をチェックしておこう。なお、発売される3機種のストーリーや基本のゲームシステムは同じ。PSP版は後述する遺物のカスタマイズ要素がないため、アクションを手軽に楽しめる。



2つの武器を駆使して魔物に立ち向かえ！

ダンテが操る武器は鎌と十字架の2つ。鎌で敵にとどめを刺すと「暴虐」、十字架だと「神聖」の経験値が溜まり、レベルを上げると新たな技を使用できる。また武器の攻撃以外にも魔法を繰り出せる。

ダンテ -Dante-

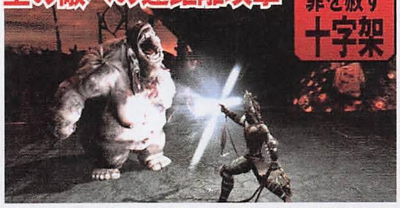
ベアトリーチェと契りを結ぶも、婚姻前に十字軍に徴集されたダンテは、どのような罪を犯しても赦されるという司教の祝福の言葉により、悪非道の行いを繰り返してしまう。

罰する鎌 コンボ技を繰り出せる



◀巨大な鎌は鎖鎌のように振り回したり、槍のように突き刺したりする。仕掛けを解く場面でも活用できる。

空の敵への遠距離攻撃 罪を赦す十字架



▲遠距離攻撃が可能な十字架は、上空の敵に対してはもちろん、巨大すぎて近づけない敵にも有効な武器。

ゲーム性を彩る2つの要素

ACTION

仕掛けと魔物が行く手を阻む

地獄の各階層では、さまざまな仕掛けで道が閉ざされており、オブジェクトを動かしたり、スイッチを起動したりして先に進むパズル的な要素が楽しめる。また戦闘面では、弱攻撃と強攻撃を使い分けてコンボを決め、回避やカウンターなどを使ってピンチを切り抜けるといったアクション要素が充実。巨大魔獣を手なずければ、大きな障害物を動かしたり、他の魔物と戦わせることができるので、謎解きの1つのカギになりそうだ。



▲狭い通路内で、大爆発が起きたかのような光が突き抜けていく。地獄には、ダンテの命を脅かす罠の類いも仕掛けられているのだろうか。

COLLECTION

3つの石を集めて能力を強化

コレクトアイテムは5枚集めるごとに魂を入手できる「銀のユダコイン」、すべて集めると特別なアビリティのロックを解除できる「ベアトリーチェの石」、装備するとダンテの能力を強化できる「遺物」がある。遺物は自由にカスタマイズできる。



▲緑色はライフを回復し、紫色はマナを回復。橙色は銀のユダコインなどを入手できる。

叙事詩「神曲 ～地獄篇～」を描いた醜悪な世界

STORY

最愛の女性「ベアトリーチェ」の魂を救うべく魔物と戦う

十字軍の戦士だったダンテは、ルシファーによって連れ去られた婚約者の魂を救うため、ためらうことなく地獄の門をくぐる。地獄で魔物と戦いながら、自身が犯してきた罪を振り返る。

STAGE

すり鉢状に9つの階層で分けられた地獄

地獄の9つの階層は罪の重さを表しており、各階層の世界観は原作にそって再現されている。1つの階層が1つのステージとなり、ルシファーのいる最深部へと進んでいく。

1.辺獄
2.愛欲
3.貪食
4.貪欲
5.憤怒
6.異端
7.暴力
8.悪意
9.裏切

地獄の奥底に進むほど魔物が邪悪さを増す



▲「3.貪食」の階層は、内臓の中をさまよっているような感覚のステージ。地下に潜んでいるゴージャーワームがダンテに襲いかかる。

※PSP版は2010年3月18日発売

NINETY-NINE NIGHTSⅡ

2010年春発売予定	価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	KONAMI	
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大2人)	

大軍勢を豪快に倒していく爽快アクションの続編が登場



◀敵の軍勢のなかには、空をおおわんばかりの翼を持つ超巨大な敵も存在。



▶敵や宝箱から入手できるスキルで、よりアクティブな戦闘が楽しめる。

闇の力を持つ石「闇のオーブ」を手に入れた夜の王が、世界のすべてをその手中に収めんと大軍勢を率いて全世界に侵攻を始め、世界は焦土と化した。プレイヤーは5人の英雄を使い分け、そんな絶望的な状況から世界を救うために大軍勢に立ち向かうこととなる。本作の最大の魅力はなんといっても、大人数で攻めてくる敵をまとめてなぎ払っていく爽快なアクション。武器や魔法などを駆使して、押し寄せる多勢の敵軍をどんどん蹴散らしていこう。ほかにも、5人の主人公達それぞれに描かれるストーリーにも注目だ。それらが複雑に絡み合い、物語に奥深さを出すことに成功している。

大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結

2010年2月25日発売	¥5,229(税込)	
Wii	ジャンル	ACT(怪獣激突アクション)	ACT 対戦
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1～2人	

熱きウルトラマン同士のバトルが今始まる!

怪獣を操作して戦う対戦型ACT『大怪獣バトル』が、今度はウルトラマン達をプレイキャラクターに追加して帰ってくる。ウルトラマンはもちろん、最新映画に出演しているウルトラマンゼロやウルトラマンベリアルまで、総勢20以上のウルトラマン達が競演。ウルトラセブンとウルトラマンメビウスを戦わせるなどの夢の対決を自由に演出できるので、どの世代のファンにとってもたまらない作品となっている。

Wiiリモコンを振って倒せ!





◀登場キャラクターには、なんとキングの姿も。作中ではあまり見ないが、果たしてその実力は!?

ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA

2010年4月22日発売	通常版:¥7,140(税込)／初回限定版:¥9,765(税込)	
Xbox 360	ジャンル	STG	ACT
	メーカー	5pb.	
	備考	プレイ人数:1人用	

名作シューティングがXbox 360に忠実移植!!

2003年初頭にアーケード版の稼働が開始され人気を博した『ケツイ ～絆地獄たち～』が、初めて移植を果たすことになった。ゲーム性やグラフィック、音楽などがXbox 360ならではのハイスペックな機能で忠実に再現されている。またアーケードにはないオリジナルモードとして、難易度の調節が可能な「Xモード」も搭載され、初心者から上級者までどんな腕前でも楽しめる作品になっているのもうれしい。

Xbox LIVEでスコアランキングも実施される!





▲縦画面モードに完全対応しているため、プレイヤーの所持しているモニター環境に合わせて、画面を細かく設定することが可能だ。

サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣(つるぎ)と約束の騎士

2010年3月11日発売	¥7,329(税込)	
PS2	ジャンル	A・RPG(ファンタジックアクションRPG)	冒険 恋愛
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1人用	

『サモンナイト』シリーズ最新作の新情報が到着!!

3人の子供達に守護騎士として召喚された男女2人の主人公が、子供達の願いと己の過去を探すため旅に出る『サモンナイト』シリーズ最新作。3Dマップ上にあるさまざまなギミックを、主人公をチェンジしながら進んでいくことになる。ギミックの種類や戦況に合ったキャラクターで攻略し、その爽快なアクションを体感してみよう。



キャラクターデザインはエナミカツミ氏が担当!!



うまくチェンジを使えば戦略の幅が広がる!!

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

2010年4月22日発売	¥6,279(税込)	
PSP	ジャンル	RPG(アクティブ&タクティカルRPG)	ACT 冒険
	メーカー	発売元:アトラス／企画・開発:スティング	
	備考	プレイ人数:1人用	

斬新なシステムを使った個性派RPGがPSPに移植!

『Riviera ～約束の地リヴィエラ～』『ユグドラ・ユニオン』と同じ世界観を持つ『Dept. Heaven Episodes』シリーズのRPG『ナイツ・イン・ザ・ナイトメア』がPSPに移植される。200名もの登場人物達のセリフを見ることができる「トークコレクション」や、ゲームシステムをプレイしながら簡単に学べる「チュートリアルミッション」が追加されている。ほかにも、オープニングアニメが追加されている点も注目だ。



▲プレイヤーはさまよえる魂・ウィスプを操り、味方の騎士団に指示を出しながら敵と戦っていく。

キーアイテムを使うとイベントが起こり仲間が増える



プリニー2 ～特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!～

2010年3月25日発売	通常版:¥5,229(税込)／DL版:¥4,000(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(史上最凶のやみつきアクション)	ACT
	メーカー	日本一ソフトウェア	
	備考	プレイ人数:1人用	

あの史上最凶やみつきアクションが帰ってくる!

日本一ソフトウェアの誇る雑魚キャラクター・プリニーが主人公として活躍する横スクロールACTの続編。前作では、ご主人様であるエトナの命令で究極のスィーツを探しに行かされたが、本作ではエトナのパンツを取り返すために旅立つことになる。魔界の危機を救うため、そしてエトナによる恐ろしいお仕置きを回避するために明朝までになんとかエトナのパンツを入手しよう。なお、前作と同様に一定の条件をクリアすることで、またもやあの悲運のキャラクター・アサギが登場。今回は、真のアサギ決定戦「アサギウォーズ」と銘打って、6人のさまざまなタイプのアサギと戦っていくことになる。



◀新アクションとして追加された「おなら」。これで一定時間空を飛べる。



▶KEI氏や菅原健氏など豪華イラストレーター陣のアサギイラストも。

PS3
PS2
PSP

魂 プロ野球スピリッツ2010 PROFESSIONAL BASEBALL SPIRITS

MULTI

プロ野球スピリッツ2010

2010年4月1日発売	PS3:¥7,980(税込)/PS2:¥6,980(税込)/PSP:¥5,980(税込)	育成	対戦
ジャンル SPG(プロ野球)	メーカー KONAMI	備考	プレイ人数:1~2人/オンライン対応(PS3版のみ)

初心者に優しく、経験者はさらにやり込める



▲PS3のスペックをフルに生かしたグラフィックは、もはや実写と見間違うほどのレベル。プロ野球選手の打撃&投球フォームも忠実に再現され、喜怒哀楽の表情も豊かだ。

プロ野球の興奮を、リアルな映像と操作感で楽しめる『プロ野球スピリッツ』シリーズ。その最新作が、PS3・PS2・PSPの3ハードで同時発売される。今回は、やり込み要素満載のモードや初心者向けの新機能といった、本作の新たな魅力について解説しよう。

遊びやすさを追求した新機能

コーチ助言	試合中、状況に応じた作戦をコーチがアドバイスしてくれる
かんたんプリセット	簡単に操作できる設定が選べるので初心者でも安心
アシスト	ミートカーソルのアシスト機能などで走攻守をサポート





▲▶PSP版やPS2版でも、ハイクオリティなグラフィックで対戦やペナントレースが楽しめる!

リアルな映像+実名選手で 極上の臨場感を味わえる!!





ゲームモード

より深く、長く遊べる2大モードを搭載

本作では、COMやプレイヤーと試合を行う「対戦」や、チームを率いてペナントレースに挑む「ペナント」など、多彩なモードがプレイできる。ここでは、そのなかでも特に注目度の高い「グランプリ」と「スターダム」の2つについて紹介しよう。なお、どちらもPS3版とPS2版でプレイすることができる。

グランプリ 選手カードでチームを組みトーナメント戦に挑め!

プロ野球選手のカードを集めてチームを編成し、さまざまなルールのトーナメントに挑む新モード。選手カードは、試合などで得られるスピコイン(SC)という通貨で購入可能だ。また試合で活躍した選手には経験値が入り、これが一定以上になるとレベルアップするという育成面でも楽しめる。自分の考えたベストメンバーを収集&育成して、最強チームを作り上げよう!



トーナメントに挑みチームを育てろ!



◀▲参加条件や優勝賞品などを確認し、出場するトーナメントを選択。能力の低い選手でも、経験を積ませれば思わぬ成長を遂げることもある。

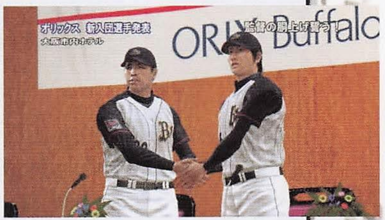


▶カードはパック販売。レアカードを引けるかは運しだいだ。

レアカード集めも楽しめる!

スターダム ルーキーの1年を体感

入団したての新人選手の1年を体感できるモード。試合中の操作はもちろん、私生活で何をするかも選択できる。本作ではチームメイトとの練習や同じ守備位置の選手とのレギュラー争いなどの新イベントが追加され、さらにやり込めるようになった。



▶監督と握手を交わす入団会見など、イベントシーンも豊富。



スターを目指して日々努力

▲人気や実績などのさまざまなパラメータを伸ばして、真のスター選手を目指そう。

※特に指定がない写真はPS3版の画面です。

一騎当千 XROSS IMPACT

2010年4月1日発売	通常版:¥5,229(税込)/限定版:¥9,975(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(爆乳ハイパーバトル)	ACT
	メーカー	マーベラスエンターテイメント	
	備考	プレイ人数:1～2人	

爆乳格闘ゲームの最新作がPSPで揺れまくる!!

三国志の英雄の名を持つ爆乳女子高生達が、戦いを繰り広げる人気アニメ「一騎当千」。そのゲーム版の最新作が登場。ゲームモードは、登場する全22人のキャラクターそれぞれにオリジナルのストーリーが用意されている「アーケードモード」など多彩。また新システムとして、2人の闘士を選択できる「爆乳クロスランブル」を搭載。もちろん、お約束の大胆な露出も「やられカットイン」としてふんだんに盛り込まれている。「やられカットイン」はアニメーションで展開され、思わずそのゆれる乳の仕上がりにバトルの勝敗よりもカットインに気をとられてしまうかも⁉


本作の主人公・孫策伯符も激しく揺らしながら出陣!


大胆に破れる服と揺れる乳を見よ!!

真・マスターオブモンスターズFinal ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～

2010年4月22日発売	PS2版:¥7,140(税込)/PSP版:¥6,090(税込)	
PS2 / PSP	ジャンル	SLG(ファンタジー世界戦略シミュレーション)	冒険
	メーカー	システムソフト・アルファー	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	

新モンスター16体追加などボリューム大幅アップ!

北欧神話をベースに作られた世界観で、剣と魔法を使って戦うファンタジーSLGシリーズ最新作。新要素として、主題歌と新規BGMのほか、16体の新モンスター、10の新マップ、そしてアイテムや武器などを多数追加。また演出面の大幅な見直しなどかなりのボリュームとなり、遊びごたえのある作品に仕上がっている。また、ゲーム中の会話がすべてフルボイスで進行するという点もうれしいところ。ちなみに、基本的にはどちらバージョンを購入しても内容は同じだが、選択できるマスターが異なっている。PSP版ではファイヤーバード、PS2版ではフェアリーが選択できるようになっている。


◀戦闘はターン制で行われる。単純だが奥深い戦略を楽しめるシステムだ。



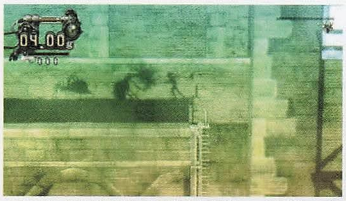
▶必要なモンスターを召喚し、戦闘を有利に運べるように配置しよう。

影の塔

2010年夏発売予定	価格未定	
Wii	ジャンル	ACT(影アクションアドベンチャーゲーム)	ACT
	メーカー	ハドソン	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	

影を操り謎の塔の頂上を目指すパズルアクション

本作はプレイヤーが「影」となり、さまざまなギミックを解きながら塔の頂上を目指していくアクションゲーム。主人公に協力してくれる「クロアゲハ」をうまく操り、光源を利用して道を作ったり、柵や門などを動かして(その影を動かして)通過できる道を作ったりしながら進んでいこう。また、ステージが進むと主人公の前進を邪魔するさまざまな敵が出現してくる。それらの敵には、武器を入手して対応する。


▲回転しながら突進する敵や浮遊しながら追尾する敵など、多くの敵が主人公の前に立ちふさがる。

Wiiリモコンを使って動かしたい場所をポイント!



行列のできる法律相談所

2010年2月25日発売	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	ETC(参加型番組体験ソフト)	実用
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1人用	

これであなたも芸能人気分? DSでテレビ番組に参加!

日本テレビ系で現在放送中のバラエティ番組「行列のできる法律相談所」がゲームになった。メインゲームモードには、これまで番組で取り上げた相談案件が170以上収録され、プレイヤーは番組に参加した気分で、再現ドラマを見てから司会の島田紳助氏らの掛け合いのトークを楽しむといった具合にゲームは進んでいく。最終的にその案件についてプレイヤー自身でジャッジを下し、そこから弁護士の見解→見解についての解説に移る、というのが主な流れとなる。また、ほかにも東野幸治や磯野貴理など番組のレギュラー陣が登場する約20種類のミニゲームや、メインモードで見た相談案件を見直すことができる相談案件閲覧モードが搭載されているなど、かなり充実した内容となっている。



◀ゲーム中には、おなじみの出演者がイラストで登場。音声はもちろん本人のボイスを使用。



▶番組おなじみの弁護士達が全案件の監修を務め、それぞれが自分の視点から解説をしてくれる。

クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!

2010年3月18日発売	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1～5人	

今度の「クレヨンしんちゃん」は忍者になって大暴れ!!

人気アニメ「クレヨンしんちゃん」を原作としたゲームの最新作が発売決定! 今回は日本各地に散らばってしまった秘伝書を集めるために、しんのすけとカスカベ防衛隊の面々が立ち上がる。彼らは新たにカスカベ忍者隊を結成し、6本の秘伝書を手に入れるため各地のおマヌケ忍者軍団と戦っていくことになる。なお、早期購入者特典としてマンガ20周年を記念した「クレヨンしんちゃん ちょースペシャルコミック」が配布される予定だ。数量限定なので詳細を店頭で確認しておこう。

▶日本全国で発売中の「ご当地限定クレヨンしんちゃん」とのコラボレーションもあるぞ!!





おバカ忍法を使って敵の忍者を倒そう!

ブレイブルー ポータブル

2010年2月25日発売	通常版:¥5,040(税込)/DL版:¥4,500(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル)	ACT
	メーカー	アークシステムワークス	対戦
	備考	プレイ人数:1～4人	

人気対戦アクションをPSPで気軽に楽しもう

『ギルティギア』シリーズのスタッフが中心となり作り上げた対戦型格闘ACT。通常のアーケードモードに加え、PSPでは1人用専用の陣地取りの要素を取り入れた新モード「レギオン」を搭載。隣接した敵軍の陣地へ攻め込み、全敵軍の全滅を目指そう。敵軍を倒すと、そこから1名自軍へのスカウトが可能になる。なお、本作は初回予約特典として「ジンとレイチェルのツンデレCD」が数量限定で用意されている。

手に汗握る次世代の対戦を体感しよう




▲基本性能が強化された「Unlimited」キャラクターが全12体登場し、アーケードとはまた違った対戦も楽しめる。

PSP みんなのテニス ポータブル

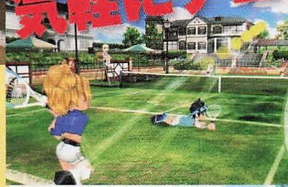
2010年2月25日発売	UMD版:¥4,980(税込)/DL版:¥3,800(税込)		ACT 対戦 協力
ジャンル SPG(テニス)	メーカー SCE		備考 プレイ人数:1〜4人

PSP版『みんテニ』は新ショット+愛着度で長く遊べる♪

簡単操作で気軽にテニスを楽しめる『みんなのテニス』の最新作がPSPに登場。今作は新ショットシステムによりボールの打ち分けがさらに多彩になり、キャラへの愛着度などの新要素も追加に。また携帯機の特徴を生かし、対戦&協力プレイがより手軽にできるようになっている。本作の特徴を新要素とともに見ていこう。



▲本作の醍醐味は、やはり複雑な操作を必要とせず、爽快ショットを存分に打てること！初心者でもすぐに楽しむことができる。



▶前作『みんなのテニス』からキャラクターやコートをすべて一新。シリーズ経験者も新たな気持ちで新要素を楽しむことができる。

みんなで! どこでも! 気軽にテニス!!



パン
プレイヤーが最初から使えるテニス好きの少年。考えるよりも先に体が動くタイプ。

対戦プレイは白熱必至!

本作はアドホックモードに対応しており、シングルスやダブルス対戦のほか、1人用モードのダブルス戦で友達に協力してもらうことも可能。また、据え置き機の宿命だったコートチェンジ（手前と奥の視点の交換）がなくなり、常に同じ視点で楽しめるように！



▲ゲームシェアリング機能を使えば、1本のソフトで4人までプレイ可能。お試しプレイとして友達を誘ってみよう。

チェック1 ショットで使用するボタンは3種類だけの簡単操作!

ショットはトップスピン、スライス、ロブの3種類があり、それぞれ◎、⊗、◬ボタンをタイミングよく押すだけで打つことができる。その際、方向キーを入力すればショットの着弾点が変化するので、相手の位置を把握して空きスペースに向けて打とう。なお、着弾位置は相手コートに表示されるが、飛びつきショットなどの不安定な体勢で打った場合は、精度が落ちてネットやアウトになりやすい。

ショットの種類

○ボタン	トップスピン。軌道とバウンドが高く、球速が速い。ラケットとボールの位置で精度が変化。
×ボタン	スライス。軌道が低くあまりバウンドしない。球速は遅いが相手のリズムを狂わせられる。
△ボタン	ロブ。高い軌道の球を返す。前に出てきた相手の背後を突くときなどに使用する。

New! 新ショットシステムで相手を揺さぶれ!

今作の新要素として、打つときのタイミングでショットの方向や威力が変わる新ショットシステムが採用されている。たとえば、早めのタイミングで打つと左方向に、遅めに打つと右方向に飛ばせると いった具合だ（右利きプレイヤーがフォアハンドで打った場合）。あえて早く、もしくは遅く打つことで狙った方向に打ち分けられるため、前作以上に意図したショットを打てるようになっている。



◀ボタンを押すタイミングによって、キャラクターの頭上にアイコンが表示される。

ショット時に表示されるアイコン（※）

- ♪ タイミングがピッタリと合った状態。まっすぐで力強いショットに。
- 早いタイミングで打った状態。左に角度が付いたショットを打てる。
- 遅いタイミングで打った状態。右に角度が付いたショットを打てる。

※プレイヤーが右利きかつ、フォアハンドで打った場合。



ミツザネ
不知火城を守る17代城主。異国から城に伝わったテニスを代々のお家芸としている。

パオラ
南の島ラグーナアイランドのおてんば娘。力は弱いが、天性の運動センスと引きを持つ。

チェック2 個性豊かなプレイヤーキャラを自由にカスタマイズ!

試合に勝利した場合、プレイ内容に応じてポイントを獲得できる。ポイントをためると、ショップで着替えパーツやラケットなどアイテムを購入可能。着替えパーツのなかにはキャラクターごとに組み合わせしだいで能力が向上することもあるので、自分だけの最強キャラを作り出そう。





▲▶カスタマイズしたキャラクターは、もちろん対戦でも使用可能だ。

New! 愛着度を上げてパワーアップ!

『みんなのGOLF』シリーズで好評を博した“愛着度”システムが本作にも導入。キャラクターの使用回数などで愛着度を上げると、新しい能力が開放される。



◀愛着度のレベルが上がると、新しいショットやサーブなどが打てるようになる。

TRICK×LOGIC（トリックロジック）シーズン1

2010年発売予定	UMD版:¥2,980(税込)／DL版:¥2,380(税込)	
PSP	ジャンル AVG(ヒラメキ発見ミステリ・ノベル)	謎解
	メーカー 発売元:SCE／開発元:チュンソフト	
	備考 プレイ人数:1人用	

7人のミステリ作家が仕掛ける極上のトリック!

『かまいたちの夜』で一世を風靡したチュンソフトと、綾辻行人氏、有栖川有栖氏、我孫子武丸氏など7人の人気推理作家がタッグを組み、新たなサウンドノベルが完成した。プレイヤーは天才検事・芳川樹となり、冥界の閻魔大王である「ヤマ・ラージャ」とコンビを組んで、未解決の事件の謎を解いていくことになる。作中に仕掛けられた珠玉のトリックをロジックを積み重ねて解明し、未解決の事件の犯人を特定していこう。なお本作は全10話構成となっており、2010年発売予定のシーズン1では1～4話、同じく2010年発売予定のシーズン2には5～10話が収録される。



◀作家陣だけではなく、声優も平岡祐太氏やデーモン閣下氏など超豪華!!



▶「調書」の問いの回答がプレイヤーの考える事件の真相となる。

信長の野望・天道

2010年3月4日発売	¥9,240(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル SLG(歴史シミュレーションゲーム)	歴史
	メーカー コーエー	戦略
	備考 プレイ人数:1人用	

人気シリーズ最新作は街道をつなげて覇道を極める!

前作『信長の野望・革新』よりリアルタイム制を継承しつつ、国境を越えて領地を争う「集落システム」を取り入れた『信長の野望』シリーズ最新作。「集落システム」では、街道をつなげて敵領地の集落を支配できることで、資源はもとよりその敵勢力から技術も奪うことができ、弱体化の手段として有効なものとなっている。これによって、ただ城を争うだけではない非常に戦略性の高い国盗り合戦が可能となっている。なお本作はPC版からの移植となるが、収録されていた6本のシナリオに加え、史実シナリオ「姉川の戦い」と仮想シナリオ「次代を継ぐもの」が追加されおり、PC版をプレイしていても楽しめるようになっている。





◀国の技術を有しているのは「匠ノ町」。この町の防衛・侵攻が当面の最大の任務となる。

Rooms（ルームズ）不思議な動く部屋

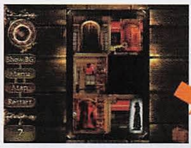
2010年4月29日発売	¥3,990(税込)	
Wii / DS	ジャンル PZG(新感覚スライドパズル)	謎解
	メーカー ハドソン	
	備考 プレイ人数:1～2人(DS版は1人用)	

部屋を動かし謎を解く、新感覚のパズルゲーム

本作は2007年度のIGF（Independent Games Festival）学生部門の受賞作。ある日、不思議な世界「ルームズ」に迷い込んでしまった主人公・クリスが、元の世界へ戻るために数々のパズルを解いていく。部屋に仕掛けが施された部屋の中で、トビラやハシゴを使ったり部屋自体をスライドさせたりしながら出口を目指そう。



◀いくつか部屋をクリアしていくと、脱出のカギを握るアイテムが入手できストーリーが進行する。





◀部屋にある公衆電話にタッチペンで触れると……。

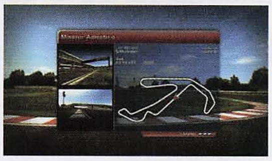
▶別の部屋の公衆電話にテレポートすることができる。

SUPER STARS V8 RACING

2010年4月22日発売	¥6,090(税込)	
Xbox 360	ジャンル RCG	ACT
	メーカー ラッセル	
	備考 プレイ人数:1人用	

人気ツーリングレースを余すことなく再現





▲▶レースの舞台となるのは、イタリアやポルトガルにある実在するサーキット。

「SUPER STARS V8」とは、排気量3001cc～7000ccのV型8気筒エンジンを搭載した、4ドアの改造市販車が競い合う人気のツーリングカーレース。そのカーレースをマシンセッティングから再現したのがこのソフトだ。収録している車種にはBMW M3、BMW 550、BMW M5、ジャガーS Type R、アウディRS4といった人気の有名車種がそろっており、マシンの挙動も実際に運転しているかのような感覚を持てるデキに仕上がっている。またチャンピオンシップモードでは、実際のレースに参加しているチームも出場するのでさらに盛り上がること必至。並み居る強豪を倒し、年間チャンピオンを目指すのだ。

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ

発売日未定	価格未定	
PSP	ジャンル S･RPG(ドラマチック･シミュレーションRPG)	冒険
	メーカー バンダイナムコゲームス	
	備考 プレイ人数:1人用	

ファン待望の「ハガレン」RPGがついに登場!

幼い日に亡くなった母親を生き返らせようとして行った人体錬成に失敗して右腕と左足を失った兄エドワードと、全身を失い魂のみがこの世に残った弟アルフォンス。このエルリック兄弟が主人公のアニメ「鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST」が、初のS･RPGとしてPSPに登場する。ストーリーは原作を忠実に再現したものになっており、さまざまな原作の名シーンが盛りだくさんの内容になっている。



▲イベント中にはタイムアウト形式の選択肢も発生する。エンディングに影響があるのだろうか？

兄弟の力を合わせて敵を打ち倒していこう



熱闘! パワフル甲子園

2010年3月18日発売	¥5,250(税込)	
DS	ジャンル SLG	育成
	メーカー KONAMI	
	備考 プレイ人数:1人用	

DSで『パワプロ』の新シミュレーション・シリーズが開幕



▶試合は、次にどんな行動を行うかを指示するだけで自動的に進行し、勝敗が決まることになる。

これまでDSといえば『パワポケ』シリーズが主に発売されてきたが、今回新しいシミュレーション・シリーズが発売される。本作では「栄冠への道」がメインモードとなり、新設された野球部の監督となって選手を育成し甲子園を目指す。また「来たれ！　マネージャー」では、選手だけでなくマネージャーを育成することも可能。かわいいマネージャー達を大事に育てていこう。



好みの女の子を育成していこう

◀女子マネージャーの育成はスゴロクで行われ、入手したアイテムなどで能力が上がる。

PS3 Xbox360

クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ :ザ・ビデオゲーム（タイタンの戦い）（仮）

2010年発売予定	価格未定	ACT	協力
ジャンル A・AVG	メーカー 発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:ゲームリパブリック	備考	プレイ人数:1～2人



ファンタジー映画の名作をもとにしたリメイク映画「クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ（タイタンの戦い）」がA・AVGとしてゲーム化！ 映画版のストーリーをベースにしたオリジナルエピソードを満喫できる。今回は、ゲームに登場するクリーチャーと、敵の力を奪う特殊なアクション「シーズアクション」を2種類解説。ギリシャ神話の戦いを再現した、本作独自の世界観に迫っていこう！



主人公ペルセウス

神々の王・ゼウスの息子として生まれたが、人間として育てられた英雄。冥界の王・ハデスを倒し、世界を救うための戦いに挑む。

4月公開映画「タイタンの戦い」がA・AVGとして登場！

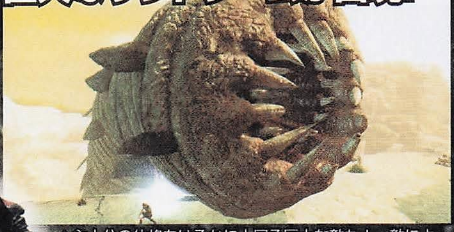
100体を超えるクリーチャーが行く手を阻む！

本作に登場するクリーチャーは、全部で100種類以上！ サイクロプスやヒュドラといったギリシャ神話で有名なクリーチャーが、ペルセウスの前に立ちはだかる。また「ソウルシーズ」などのシーズアクション時に発生するアクションデモも、100体すべてが違う演出で描かれるので必見だ！



スコルピオック

巨大なサンドワームが出現！



▲主人公の体格をはるかに上回る巨大な敵も！ 敵によって異なる弱点を見極め、立ちはだかる敵を打ち倒せ！

編集長おしょうが語る「タイタンの戦い」

元祖「タイタンの戦い」（1981年）といえば、ダイナメーションの巨匠ハリーハウゼンが手がけた最後の劇場用映画で、特撮映画ファンならモーたまらん作品。それが映画とゲームで復活するとは！ メデューサは登場する？ クラーケンのデカさは？ とか興味は尽きませんが、ギリシャ神話を題材にしたA・AVGというだけでも期待大！



アクション1 ソウルシーズ

敵を弱らせて魂を奪う！

「ソウルシーズ」は、敵から魂（ソウル）を奪い取る技。奪った魂は、サブウェポンを使うと消費する「ソウルゲージ」に蓄積される。弱りきった敵は「ソウルシーズ」で倒すことも可能！



◀敵が弱っているほど、魂を吸収できる量が増加。うまくダメージを与えて、多くの魂を奪い取れ！

▼敵を攻撃し続けると、複数の敵から魂を奪う「チェーンシーズ」が発動可能に。



「チェーンシーズ」で複数の敵を狙え！

アクション2 サブウェポンシーズ

敵の武器を奪い、自らの力に！

敵の武器を奪い取る技「サブウェポンシーズ」。この技を使うと、奪った弓やハンマーといった武器をプレイヤーのサブウェポンとして使用できる。剣だけでは倒せない強敵は、奪ったサブウェポンで弱点を突くか、攻撃のスキを見つけてダメージを与えよう。



◀▼敵のスキを突き、ハンマーを奪って攻撃。奪った武器はすぐに装備できる！



プロ野球　ファミスタDS2010

2010年3月25日発売　¥5,229(税込)

DS		
ジャンル	ACT(ドリームチーム育成プロ野球アクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	育成
備考	プレイ人数:1～2人	

オリジナル選手を作成し、最強選手に育て上げよう



▶目指すは、オリジナル選手だけのチームでのFBC制覇。どんどんオリジナル選手を育成していこう。

ファミスタ最新作の新情報が到着！　今回明らかになったのは、オリジナル選手を作成できる「マイカード作成」の詳細だ。プレイヤーはまず選手のプロフィールを決め、「ファミスタチャレンジ」というミニゲームで得たポイントを割り振るとマイカードの能力が決定する。でき上がった選手を「ドリームペナントモード」で活躍させ、育成すれば、ゆくゆくは最強選手も夢ではない。



試合に使って能力を上げる

◀初めは頼りない能力の選手でも、試合に出場させて活躍させればさせるほど、どんどん能力は上がっていく。

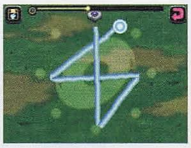
ポケモンレンジャー 光の軌跡

2010年3月6日発売　¥4,800(税込)

DS		
ジャンル	RPG(アクションアドベンチャー)	ACT
メーカー	発売元:ポケモン／開発元:クリーチャーズ	冒険
備考	プレイ人数:1～4人	協力

ポケモン達と協力して悪の組織の企みを阻止しよう!

本作は『ポケットモンスター』から派生して生まれた『ポケモンレンジャー』シリーズの最新作。プレイヤーは自然と平和を守るポケモンレンジャーとなり、ポケモン達と協力しながら冒険を繰り広げる。今回の任務は、ポケモンを捕まえて売り飛ばす悪の組織「ポケモンナッパーズ」の壊滅。南の島を舞台に今、新たな冒険の幕が上がる。





◀冒険中に入手したレンジャーサインを描くと……。

▶ライコウやエンテイなどの伝説のポケモンが仲間に。



◀通信協力ミッションでは最大で4人の仲間と協力でき、強力なキャプチャを繰り出すことも可能。

Winter Sports 2010 -The Great Tournament

発売中(2月10日発売)　¥5,460(税込)

PS3		
ジャンル	SPG	対戦
メーカー	アークシステムワークス	
備考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応(最大4人)	

冬こそスポーツ!　冬季の競技も非常に熱い!!

バンクーバーオリンピック真っ只中の今、オリンピック競技が多数収録されているSPG『Winter Sports 2010 -The Great Tournament』に注目。収録されているのはスピードスケート（ショートトラック）、スキージャンプ、フィギュアスケートなど8つの競技。どれもリアルなビジュアルで作り込まれていて臨場感は折り紙つき。オリンピックで盛り上がったスポーツ熱を、このゲームにぶつけよう。

最大4人対戦が楽しめるオンラインも熱い!





▲「キャリアモード」では、それぞれの競技に用意された選手を強化することもできる。強化した選手は、オンラインでも使用可能だ。

バトルスピリッツ　ヒーローズ ソウル

2010年3月11日発売　¥5,229(税込)

PSP		
ジャンル	A・RPG(ファンタジーアクションRPG)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～3人	協力

トレーディングカードが紡ぐファンタジーRPGが登場!

カードダス20周年を記念して作成された、トレーディングカード「バトルスピリッツ」がA・RPGとなってPSPに登場。プレイヤーは、精霊・スピルによって異界の破壊の厄災を振り払うために召喚された冒険者となって、このセカイを救うために旅立つことになる。なお、本作を予約すれば数量限定だが予約特典として「バトルスピリッツ」で使用可能な「盾竜イージ・オニス」のカードを入手できる。

最大3人の仲間と協力プレイも可能!!





▲カードは武器や防具などに装備して使い、それを自分が装備することで、初めてカードに宿っている力を得ることができる。

イース フェルガナの誓い

2010年4月22日発売　通常版:¥5,040(税込)／限定ドラマCD同梱版:¥6,930(税込)

PSP		
ジャンル	RPG(アクションRPG)	ACT
メーカー	日本ファルコム	冒険
備考	プレイ人数:1人用	

『イース』シリーズ最高傑作が満を持してPSPに移植!

爽快なアクションと、奥深いストーリーが魅力のA・RPG『イース』シリーズ。そのなかでも非常に人気の高い、第3作目のリメイク作『イース フェルガナの誓い』が今度はPSPに移植される。完成度の高かったアクションに「ダブルブースト」が追加され、さらなるアクション性やコンボのつながる爽快感が大幅アップ。またイベントは完全フルボイス化されており、深化した物語により入り込みやすくなっている。なお本作は通常版のほかに、限定ドラマCD同梱版も同時に発売される。ここでしか手に入らないレアなCDとなっているので、ファンならば忘れずにチェックしておこう。



◀ダブルブースト発動時には、覇気が放たれ周囲の敵にダメージを与える。



▶「ラバール鉱」による武器・防具の強化は健在。2段階まで強化ができる。

Red Seeds Profile

2010年3月11日発売　¥8,190(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	A・AVG	ACT
メーカー	マーベラスエンターテイメント	謎解
備考	プレイ人数:1人用	

小さな町で起こる事件の謎を解き明かしていこう

本作は、アクションとサスペンスの要素が融合した3人称視点のA・AVG。プレイヤーはFBI捜査官・ヨークとなり、グリーンベイルというアメリカ北部の田舎町で起こる猟奇的な事件に挑む。「ドラマパート」では、さまざまな情報をもとに得意とするプロファイリングで謎の真相を暴く。そして「バトルパート」では、襲い掛かってくる敵・シャドウを相手に銃やナイフ、鉄パイプなどの武器を駆使して戦っていく。



▲被害者の周りに必ず残されている謎の「赤い種」。果たしてこの種が持つ意味とは何か？

午前0時を過ぎると出現するシャドウたちを倒していこう



DARKSIDERS

PS3 Xbox360

DARKSIDERS ～審判の時～

2010年3月18日発売	¥7,140(税込)	ACT 謎解
ジャンル A·AVG	メーカー KONAMI	備考 プレイ人数:1人用



黙示録の四騎士・ウォー

クロスブレードで空中の敵を撃沈！

大型の手裏剣「クロスブレード」。これを投げれば、空中や遠距離の敵をまとめて攻撃できる。また、たいまつや壁にある火を「グロウスボム」に移して着火させることも可能。バトルだけでなく、謎解きにも使える武器だ。



複数の敵をまとめてロックオン！





無敵の形態カオスフォームへ変身！

敵を倒し、画面左上のゲージが満タンになると発動するウォーのもう1つの姿。発動中は広範囲への攻撃が可能で、どんなダメージも受けない無敵形態になる。

赤い悪魔がすべてをなぎ払う！

バトル 人ならざる力で敵を討つ！

四騎士の1人であるウォーは、人の領域を超えた多彩なアクションが可能。簡単な操作で、誰でも手軽に派手なアクションを繰り出せる！

激しいバトルと知略を駆使する謎解きで天界と魔界との終末戦争に挑め！



天使と悪魔の終わりなき闘争に巻き込まれ、戦いへと身を投じる騎士・ウォーの戦いを描いたA·AVG『DARKSIDERS～審判の時～』。米国で人気のコミックアーティスト、ジョー・マデュレイラ氏が描いたビジュアルと、終末を舞台にした独特の世界観が魅力的だ。今回は大迫力の「バトル」と、アイデアが光る「謎解き」という2つの要素に着目。本作を形作る魅力の一端に迫っていこう！

謎解き 知恵を使って謎を解く！

ダンジョン内には、かなり凝ったギミックが仕掛けられており、頭を使って解除しないと先に進めない。それまでに入手した武器やアクションを工夫しつつ、知恵とヒラメキで手ごわい謎に対処せよ！

グロウスボムで爆破せよ！

フィールドにある爆発する特殊な岩「グロウスボム」。これは仕掛けの解除や敵の撃退など、さまざまな場面で活躍する。なかには着火しなければ先に進めない場面もあり、工夫が必要になる。



トレマーガントレットの衝撃波で破壊！

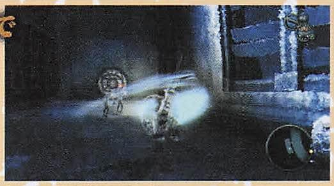
「トレマーガントレット」は、衝撃波で氷を破壊したり、動かせるオブジェクトをはじいて飛ばせるウォーのサブウェポン。Ⓐボタンで力を溜めれば、強力な一撃でまとめて氷を破壊するほか、かなり遠方まで物体をはじくことも可能だ。



物体をはじいて遠方へ！

クロノスフィアで時間を遅く！

周囲の時間を遅くできる「クロノスフィア」。これに触れると、しばらく周囲のすべての時間が遅くなる。時間が遅くなっている間に、すぐ閉まる扉や敵がひしめく場所を突破しよう！





デモニックグロウスで壁を移動！

ウォーは、壁に絡まっているツタ「デモニックグロウス」や、壁の出っ張りをつかみ移動できる。意外な場所から伸びていることもあるので、道に迷ったら周囲に注目！

ジョー・マデュレイラ氏が手がける世界観&ストーリーに注目！

本作の世界観設定を手がけるのは、「X-MEN」でおなじみのアメリカン・コミック作家ジョー・マデュレイラ氏。彼が独自の解釈とビジュアルで紡ぎ出す独特の終末観が特徴的だ。物語は、天界と魔界の争いに巻き込まれた人類が死滅し、生ける屍としてさ迷う未来が舞台。人類の終末を引き起こしたとして評議会から罰せられ、天界と魔界の双方を敵に回した主人公・ウォーの復讐劇が描かれる。アメコミのダークヒーロー物のような、ケレン味あふれる演出に期待しよう！



天使 brute

悪魔 taruma

The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition

2010年4月22日発売	¥5,040(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	RPG 冒険
	メーカー	ベセスダ・ソフトワークス
	備考	プレイ人数:1人用

世界的名作RPGのお得なゲームパックが登場!

『The Elder Scrolls IV: オブリビオン』とは、Bethesda Game Studioが開発した自由度の高いRPGで、複数の国際的なゲームアワードで賞を受賞。「Game Spot」誌には、「史上最高のRPGの1つ」とまで評された作品である。プレイヤーは用意されている広大な世界の中で、150以上存在するクエストを好きな順番で進めていくことになる。なお、このソフトは、拡張パックの『ナイツ・オブ・ザ・ナイン』と『シヴァリング・アイルズ』、そしてオリジナルのオブリビオンがセットになった、まさにオブリビオンの完全版といえる内容になっている。


拡張パックで冒険の世界は無限の広がりを見せていく


1000人以上登場のNPCにも注目だ!!

クラシックダンジョン ～扶翼の魔装陣～

発売中(2月18日発売)	UMD版:¥5,229(税込)／DL版:¥4,000(税込)	
PSP	ジャンル	A・RPG 冒険
	メーカー	日本一ソフトウェア 対戦
	備考	プレイ人数:1～4人 協力

「なつあたらしい」やり込み系A・RPGが発売中!!

ドットで描かれたどこかなつかしいキャラクターに、ランダムで構造が変化するダンジョンや魔装陣という新しいシステムが融合した「なつあたらしい」A・RPG。やはり大きな魅力は、日本一の代名詞ともいえるやり込み要素といえる。とくにキャラクターは、LVは99までしかないものの転職をすることで転職前のレベルやステータスによるボーナスを得た状態でLV1に戻ることが可能。さらに、習得していた技や魔法、魔装陣などをすべて引き継ぐことができるのだ。つまり、転職を繰り返せば最強のキャラクターも作成可能となっている。繰り返しダンジョンに潜り、どんどん強化していこう。


◀魔装陣も大きなやり込み要素となる。強力な魔装陣を作り上げよう。


▶隠しキャラクターとして、多数の作品に登場するアサギもやはり参戦!!

デジモンストーリー ロストエボリューション

2010年発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG SF
	メーカー	バンダイナムコゲームス 冒険
	備考	プレイ人数:1～2人 育成

『デジモンストーリー』シリーズ最新RPGが登場!

アニメが終了して数年たつものの、いまだ人気の衰えぬ『デジモンストーリー』シリーズ最新RPG。ある日、落下した流れ星を追って裏山に入った5人の主人公達が、「デジタルモンスター」のアグモンと遭遇したことから物語は始まっていく。本作では今までにない「進化ツリー」というデジモンの進化管理システムを取り入れており、この「進化ツリー」を修復しデジモンたちの世界を救うことが旅の目的となる。


デジプレートを入手しよう!
◀敵から入手できる「バグプレート」をリペアリング(復元)すれば「デジプレート」を入手でき、進化ツリーの一部が復活する。



萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ

2010年3月18日発売	¥6,090(税込)	
DS	ジャンル	SLG(萌え燃え戦略シミュレーション+アドベンチャー) 戦略
	メーカー	システムソフト・アルファー
	備考	プレイ人数:1人用

『萌え戦2』のしんがりを務めるDS版の発売間近!

第2次世界大戦中に活躍した兵器が、萌えキャラクターとなって戦闘を繰り広げるSLG。萌えゲーであると同時に、実は戦闘パートには『大戦略』シリーズのシステムが使われているという本格的な戦略SLGでもある。先ごろ発売されたPS2版やPSP版とは異なるシナリオが収録されており、どのシナリオでも自軍は日本軍となっている。そのため日本人にはなじみの深い兵器擬人化少女が多数登場している。


もちろんイベントCGもアリ


◀戦闘パートでは、ターン制の戦闘が展開され、六角形のマス目の上を移動しながら敵を倒していく。

真・三國無双 MULTI RAID 2

2010年3月11日発売	¥5,040(税込)	
PSP	ジャンル	ACT ACT
	メーカー	コーエー 歴史
	備考	プレイ人数:1～4人 協力

マルチアクションゲームの最新作が早くも登場!

昨年の2月に発売され、好評を博した『真・三國無双 MULTI RAID』の続編の発売が早くも決定した! 今回の敵は「不老不死」と「永遠の帝国」を求めて、冥府からよみがえってきた始皇帝。その脅威に立ち向かうために、再び三国の英雄達が集い始皇帝の野望を打ち砕くため戦いを繰り広げていく。本作の新要素としては、前作の大きな特徴であった「覚醒」が武器に波及した「武器オーバードライブ」が追加されている。武器をオーバードライブすることで基本の攻撃力が上がるほか、通常の状態ではダメージを与えられない敵に対しても有効な攻撃を行えるようになり、ボス戦で新たな戦略が行えるようになっている。




◀おなじみの趙雲に加えて、小喬の姉である大喬など新キャラクターも続々登場する。

XENOBLADE

2010年春発売予定	価格未定	
Wii	ジャンル	RPG SF
	メーカー	発売元:任天堂／開発元:モノリスソフト 冒険
	備考	プレイ人数:1人用

神々のなきがらの上に広がる世界で壮大な物語が始まる

かつて『ゼノ』シリーズで人気を得たモノリスソフト・高橋哲也氏が、任天堂とコンビを組み完全な新作となる本格派RPGを作り出した。物語は、お互いの存亡をかけ長い戦いを行い、その末に刺し違えたまま眠りについた人の神「巨神(きょしん)」と、機械の神「機神(きしん)」の二柱の神の朽ち果てた体の上が舞台。広大な神々のなきがらに広がる世界で、成長と創生の壮大なストーリーが展開されていく。


▲かつて神が戦ったように、主人公の冒険の前に立ちふさがることとなる敵も機械のようだ。

広大な大地の上でいったいどんな冒険が待ち受けるのだろうか…



DS ロックマン ゼロ COLLECTION

2010年4月22日発売予定	¥4,190(税込)		ACT
ジャンル	ACT	メーカー	販売元:カプコン／開発:インティ・クリエイツ
備考	プレイ人数:1人用		

紅き英雄の戦いの軌跡がよみがえる——『ロックマン ゼロ』シリーズ4作品を完全収録!!

2002年4月にシリーズ第1弾が発売、2005年4月に第4弾まで発売された名作2Dアクション『ロックマン ゼロ』シリーズが、4作品まとめてDSで登場。オリジナル要素も追加されており、ファン注目の1本となっている。



ゼロ イレギュラー戦争で活躍した伝説のレプリロイド。シエルの手で100年の眠りから目覚めた。

シエル 人間とレプリロイドの共存を願いレジスタンスを結成した、科学者の少女。



◀従来の『ロックマン』とひと味違う雰囲気で、善と悪があいまいな物語が展開。



▲歯ごたえのある難易度は健在だが、初心者をサポートする要素もしっかり用意されている。

ロックマン ゼロ ROCKMANZERO
ゼロの新たな戦いを描く 記念すべきシリーズ第1作目



ダッシュや壁蹴り、バスターやセイバーなど、『X』シリーズのアクションを継承しつつ、キャラクターデザインや世界観を一新。プレイヤーをサポートするサイバーエルフなど、新たな試みを多く取り入れている。



▲四天王やコピーエックスなど、敵側にも魅力あるキャラクターが多く登場する。

STORY イレギュラー戦争終結から100年あまり。人間は新都市ネオ・アルカディアを築き、世界の復興に取り組んでいた。一方レプリロイドは、イレギュラー化を恐れる政府により弾圧されていた。シエルは、処分を免れたレプリロイドたちと細々と暮らしていたが、ついに政府の魔の手が迫る。追い詰められたシエルは、遠い昔に封印された伝説の英雄に最後の望みを託す。

ロックマン ゼロ2 ROCKMANZERO
プレイヤーのスタイルによって ゼロの秘められた能力が覚醒

ミッション中の行動によってゼロの潜在能力が目覚め、攻撃力、防御力、スピードなどに特化した能力を使って戦える「フォームチェンジ」を導入。また、サイバーエルフやステージ中の仕掛けの種類が豊富に。





▲ボスの必殺技を奪って使えるようになる新システムも追加されている。

STORY ゼロの活躍により、ネオ・アルカディアを統治していたコピーエックスは倒された。シエルとレジスタンス達を安全な土地へ逃がすため、ゼロはネオ・アルカディアをひきつける囮となり、シエル達と離れ離れになってしまう。それから1年。シエルはゼロを心配しつつも新たなレジスタンスベースを建設。一方ゼロは、1人でネオ・アルカディアと戦い続けていた……。

ロックマン ゼロ4 ROCKMANZERO
多くの新システムを加えて進化 ゼロの戦いはクライマックスへ……



敵から奪ったパーツでゼロを強化するチップを作る「アイテム・レシピ」、ステージの天候を選べる「ウェザーチェンジ」などの新システムを追加。また、イージーモードが初搭載され、初心者でも安心して遊べる。



▲新武器ゼロ・ナックルで攻撃すれば、敵の武器を奪ってそれを使えるようになる。

STORY バイルの圧制により、ネオ・アルカディアは混乱状態に陥った。バイルに逆らう者は誰であろうとイレギュラーとみなされ処分されるため、人々はバイルの支配を受け入れるか、荒野に逃げ出すしかなかった。ゼロ達は、荒野に逃げのびた人々を救うため、各地で戦闘を続けていた。そしてあるキャラバンを助けたとき、彼らからエリア・ゼロにある人間だけの集落を目指していたことを聞かされる。

レジスタンス 無実の罪で処分されそうになったところをシエルに助けられたレプリロイド達。同じような境遇のレプリロイドを救うために活動している。



ロックマン ゼロ3 ROCKMANZERO
チップを組み合わせてゼロを強化 カスタマイズの自由度がアップ



「パーツカスタム」により、好きなチップを装備してゼロの能力をカスタマイズできるようになった。また、新武器リコイルロッドを利用した、ハイジャンプや地形破壊などの新アクションも追加されている。



▲ヘッド、ボディ、フットのチップを付け替えることで、ゼロの能力を強化可能。

STORY ダークエルフを取り込んだエルピスだったが、その強大な力を制御できず、ゼロによって倒された。ダークエルフの悪夢も去り、ネオ・アルカディアからの攻撃も沈静化してきたある日、レジスタンスのもとに巨大な宇宙船が雪原に落ちたという情報が入る。そこにダークエルフと同種のエネルギー反応があると知ったシエルは、ゼロとともに調査に向かった。

『ロックマン ゼロ』シリーズとは?

『ロックマンX』に続く新シリーズとしてゲームボーイアドバンスで登場した、名作2Dアクション。『ロックマンX』シリーズの人気キャラクター、ゼロを主人公に、ネオ・アルカディア軍との戦いが描かれる。シリアスなストーリーや完成度の高いアクションで多くのファンを魅了し、今でも根強い人気を誇っている。

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

2010年春発売予定	価格未定	
DS	ジャンル SLG	対戦
	メーカー セガ	
	備考 プレイ人数:1〜2人	

Jから世界の舞台へ……『サカつく』新シーズンが開幕!



▶選手獲得のシステムは前作から継承。本作でもカップ戦後の獲得となっているのだろうか?

タッチペンによる試合介入と選手の収集に特化したシステムで、『サカつく』シリーズに新しい風を吹き込んだ『サカつくDS』が帰ってくる。今作では前作でJリーグだった舞台を世界に移し、新たに「日本代表チャレンジモード」「ワールドチャレンジモード」を追加。さらに実名の選手が多数追加されており、サッカーファンにとってはたまらない新作となっている。



好みのリーグを選んでスタート!!

◀まずはJリーグからスタートするが、リーグ優勝することで海外リーグに参加することができる。

少年鬼忍伝 ツムジ

2010年2月25日発売	¥4,980(税込)	
DS	ジャンル ACT(タッチペンアクションアドベンチャー)	ACT
	メーカー エレクトロニック・アーツ	冒険
	備考 プレイ人数:1〜2人	謎解

タッチペンをふんだんに活用するACTの登場!

ある日突然、謎の忍者軍団によって襲撃されてしまった「鬼隠れの里」。里の人々はみな残らず石にされてしまったが、運よくその難を逃れたのが主人公・ツムジ。彼は伝説の巨大手裏剣「旋風鬼(せんぷうき)」を携え、里の人々を救うため旅に出る。タッチペンを使って行うさまざまな動作をうまく使って、仕掛けに満ちたダンジョンをクリアしたり、悪の忍者軍団を打ち倒したりして里のみんなを救い出そう。

タッチペンで旋風鬼を操れる!





◀タッチペンの動かし方しだいで、「伏せ移動」「ジャンプ」「壁歩き」「しのび走り」などが行える。

IVY THE KIWI?(アイビィ・ザ・キウィ?)

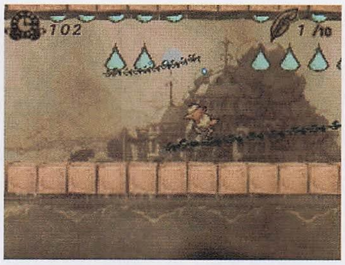
2010年4月22日発売	¥3,990(税込)	
Wii / DS	ジャンル ACT	ACT
	メーカー バンダイナムコゲームス	
	備考 プレイ人数:1〜4人	

ツタを使ってキウィの冒険を手助けしよう!

タッチペンで画面をなぞるだけのシンプル操作が特徴のACT。キウィのヒナ・アイビィは勝手に走り続けるだけなので、プレイヤーはツタを使って段差を上らせたり、道と道との間にある隙間を埋めたりしながらゴールまで誘導する。アイビィがトゲなどの障害物に触れてしまうとミスとなり、ステージの最初からやり直しとなる。



ツタを敵の頭上に設置して安全なルートを作ろう!



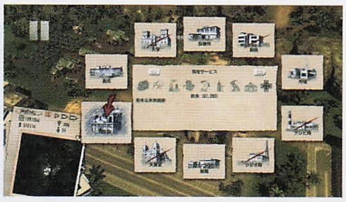
ステージは100を越え遊びごたえはバッチリ!

トロピコ3

2010年春発売予定	¥7,140(税込)	
Xbox 360	ジャンル SLG(箱庭シミュレーション)	戦略
	メーカー ラッセル	
	備考 プレイ人数:1人用	

ファン待望の『トロピコ』最新作の日本語版が発売決定!

本作は箱庭経営シムと呼ばれているSLGで、プレイヤーはある南の島の大統領となり島全体を統治し発展させていく。島の収支を計算し、漁業や農業のインフラ整備、学校や病院の建設などさまざまな設備をバランスよく設置しよう。なお本作から3Dエンジングラフィックを採用したことにより、ズームや見下ろし角度の調整が自由にできる。また細部まで作りこまれた美しいグラフィックに仕上がっている。



▲発展に必要なものを的確に建設していければ、確実に島は発展していくこととなる。

「オーバーレイ」を使用すると島の現状の詳細が確認可能だ!



氷の墓標 一柳和、3度目の受難

2010年2月25日発売	UMD版:¥6,090(税込)/DL版:¥4,800(税込)	
PSP	ジャンル AVG(本格派推理アドベンチャー)	謎解
	メーカー 日本一ソフトウェア	
	備考 プレイ人数:1人用	

約2年ぶりの受難! 一柳和に新たな受難が降りかかる!!

殺人事件に巻き込まれやすいという受難体質・一柳和が主人公の本格派推理AVG最新作。シリーズ3作目となる今回は、「奈落の城事件」で知り合ったアルノルトに呼び出され、再びヨーロッパを訪れるところから始まっていく。本作では新たに搭載された、事件や被害者、加害者がプレイヤーの行動で変化するという新システムによって、何度でも新鮮な気持ちでプレイできるようになっている点に注目だ。

重要なシーンではイベントCGが挿入!





▲キャラクター達は、自らの意思によって館内を移動している。どの時間に、どこでどのキャラクターと遭遇するかが非常に重要。

暁のアマネカと蒼い巨神 ―パシアテ文明研究会興亡記―

2010年3月11日発売	Xbox360:¥6,090(税込)/PSP:¥5,040(税込)※	
Xbox360 / PSP	ジャンル RPG	冒険
	メーカー 発売元:サイバーフロント/開発元:くまさんちーむ、工画堂スタジオ	
	備考 プレイ人数:1人用	

『蒼い』シリーズ最新作がPCから移植される!

人気AVG『蒼い海のトリスティア』や『蒼い空のネオスフィア』などの『蒼い』シリーズ最新作が移植される。プレイヤーは、主人公のアマネカ・マッハバスターが会長を務める同好サークル「パシアテ文明研究会」の「資金」と「名誉」のために、古代文明の秘宝(?)を求め放課後に大冒険を繰り広げる。なおPSP版・Xbox360版のどちらも限定版が発売され、今回の新曲も収録された「オリジナルサウンドトラック」と、今話題の「pixiv」の常連ランカーたちが参加した「パシ研レポート」(本作の同人誌!?)が同梱されている。



◀戦闘時に必殺技を使用することで、キャラクターカットインが発生する。



▶アマネカのほかの部員に対するセクハラも、本作のお楽しみポイント。

※Xbox360限定版:¥8,190(税込)/PSP限定版:¥7,140(税込)

ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス ニュースフォルダ News Folder



電撃ゲームス ホットトピックス

1月26日に行われたカプコン×マイクロソフトのXbox 360発表会をレポート！　大作ぞろいで今年もカプコンは熱い！

ハード別【オンラインサービス】コラム

今回のハードメーカーコラムは周辺機器で横並び！　それぞれのハードの特性を生かした周辺機器の有効利用法を紹介しています。

- Wii＆ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone/iPod touch

電撃ARCADEゲームス

今回は『ロード オブ ヴァーミリオン』特集！　3月に登場する新バージョンに合わせて、新カードをたくさん紹介しています！　『FF11』とのコラボも！

電撃PCゲームス

3月1日より正式サービスが開始する『GNO3』と、超キレイな街並みを自分の手で作れる『A列車で行こう9』の2本立て！

電撃オンラインアクセスランキング

2010年初の本格ランキングとなる電撃オンラインアクセスランキング。早くも波乱含みの展開で、今年もランキングからは目が離せない！

電撃ゲームス RANKING

1月の販売店ランキングは『DQⅥ』が3日で91万本を販売し1位に！ 一方の読者購入ランキングでは『FFⅫ』が貫禄の2号連続1位です！

電撃ゲームス REVIEW

注目の『エストポリス』がロングレビューに登場！　そのほか『喧嘩番長4』や『ダンテズ・インフェルノ』など、気になるタイトルをレビューします！

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

4本の大作を9月までに投入！ Xbox 360発表会で見たカプコンの本気度

2010年4月から9月頭まで毎月のように大作を発売！

マイクロソフト常務の泉水 敬氏とカプコン代表取締役社長の辻本春弘氏の固い握手からスタートしたカプコン・マイクロソフト共催の新作発表会「CAPCOM TITLE PREMIERE FOR XBOX 360」。発表会では『スーパーストリートファイターⅣ』（今号ではP.224）、『ロスト プラネット 2』（今号ではP.302）、『デッドライジング2』に加えて、PCでも展開中の『モンスターハンター フロンティア オンライン』（MHF、今号ではP.220）が新たに発表された。発売時期は『スーパーストリートファイターⅣ』が4月28日、『ロスト プラネット 2』が5月20日、『MHF』は今夏、『デッドライジング2』については9月2日に発売される予定だ。

Xbox 360で『MHF』が発売されることになった理由について、プロデューサーの小野氏によると「Xbox LIVEというインフラを使用することで一番いい形でサービスが提供できるため」と述べた。Xbox 360専用のサーバーを用意し、マイクロソフトとの協力のもと、ユーザーの受け入れ体制を整え、最良のサービスを目指すという。なお、同社はもともと『ロスト プラネット コロニーズ』にてPCとXbox 360という、異なるアーキテクチャー間でのクロスプラットフォームを実現している。そのノウハウがこの『MHF』にも生かされる日が来るかもしれない。気になる料金については、サービス使用料となるハンターライフコース（30日）とXbox LIVEゴールドメンバーシップ（30日）のセットで￥1,400。すでにゴールドメンバーシップに加入しているユーザーは、30日ぶんのゴールドメンバーシップが加算されていくことがのちに明らかになった。

スーパーストリートファイターⅣ（4月28日発売）



◀これまでに31キャラが公開されている『スーパーストリートファイターⅣ』。残りのキャラも発売に向けて順次公開していく予定だという。

デッドライジング2（9月2日発売）



◀『デッドライジング2』では新要素の武器カスタマイズを公開。ガムテープで何でも組み合わせて作ってしまうさまには会場から笑いが。

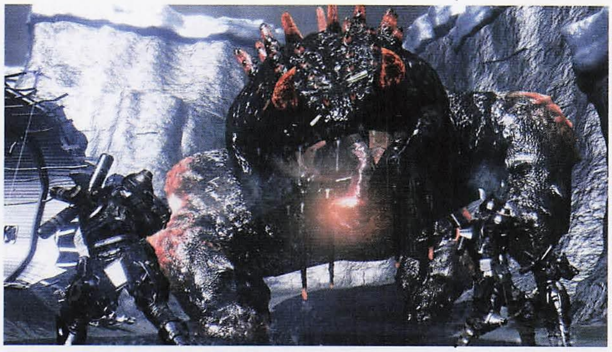
モンスターハンター フロンティア オンライン（2010年夏発売）



◀『モンスターハンター フロンティア オンライン』のオリジナルモンスター「パリアプリア」。フレンドたちと狩猟できる日を待とう。



▲『MHF』のプロデューサーを務める小野氏（左）と常務執行役員の稲船氏（右）。「小野にはとにかく働いてもらうのが一番」（稲船氏）





▲『Gears of War』の主人公マーカスとパートナーのドムの2人がマルチプレイ専用キャラクターとして『ロスト プラネット 2』に電撃参戦！

◀『ロスト プラネット 2』では、従来作よりもさらにスケールアップした大型のAKと死闘を繰り広げることになるだろう。

話題を呼んだのはあれでしたが……

こちらの発表会ですが、僕も拝見させていただきました。「なんか倉西さんがXbox 360の発表会にきてんのんってヘンな気ぃするなぁ」と、はぎちゃん@カプコンさん広報の頭（かしら）に笑われましたが……、まぁnaw　15年も電撃PlayStationにいたからね。というのはともかく、新TV-CM含め、この発表会の話題は『MHF』だったようですが、僕は絶対的に『ロスト プラネット 2』です。ここはどきっぱり申し上げてもよいです。なにがどういいとかではなく、今、まさにジャストなうでプレイしたくなるデモシーンでしたし、マルチプレイのデモも、強烈な臨場感と予感に満ちていました。どれとは言いませんが、職業柄なのか、こういう感触を持ったタイトルの多くが大ヒットするか、あるいは高評価を受けています（同じカプコンさんから1タイトルだけ例を挙げると『MH2(dos)』の時にも感じました）。発売まではまだ3カ月ほどあるようですが、その間にGWがありますから！　『ロスト プラネット　コロニーズ』で練習しておこうかなと、まじめに考えたりしています。電撃のクランができたら絶対に入れてもらおう！　というか、入れろよ。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

今月の1枚　Kings of Metal/MANOWAR

世界で最もうるさいバンド、鋼鉄神がいよいよ登場！ 電撃メタル本番前

「偽物メタルには死を！」、ライブ中の爆音でギネスブックにも記録されたことで有名な、本気でメタルをする、ムダに筋肉美男軍団。



INDEX

01_Wheels of Fire
02_Kings of Metal
03_Heart of Steel
04_Sting of the Bumblebee
05_The Crown and the Ring (Lament of the Kings)
06_Kingdom Come
07_Pleasure Slave
08_Hail and Kill
09_The Warrior's Prayer
10_Blood of the Kings

発売年：1988年　公式サイト：http://www.manowar.com/
※現在、国内盤は廃盤です。輸入盤をお買い求めください。

■今回のレビュアー

- not：最近リアルツイートすることが生き甲斐のバツイチ広告営業マン。
- RYU：花粉症ならぬ黄砂アレルギーにやられっぱなしの某メーカー宣伝マン。
- NISSY：「PARANOID」を歌ったら「またか」とののしられたWeb担当者。

not
ドーパミン溢れる中毒性激高爆音
メタルに命を賭けるジョーイ先輩率いる真のメタルバンド。驚異的な力強さの美声ハイトーンで、手練れの演奏陣をグイグイ煽動。ドラマティックな3曲目は未だ感動ものだ。個人的には4枚目が最高だが、どのアルバムも聖典。Hail！

RYU
肉＋鉄＝漢の聖典 これぞメタルだ！
臭い！　漢臭い！　純度の高い世界観を貫き、愚直なまでにメタルの真髄を世に問う姿はハッキリいってバカ。愛おしすぎる。命を賭したメタル愛が生み出す楽曲群は嗜好性を超越し、キミの魂に何かを残すに違いない。必聴。Hail！

NISSY
天上天下唯我独尊！ メタル無双の快進撃
ケン・ケリーの手掛けたジャケットを裏切らない王道サウンドが満載。2曲目に象徴される「メタルの王」たる矜持の数々は、ヌルメタ駆逐の闘いの挽歌。世界一長いメタルライブの記録を持つ、Manowarriorsの進軍は今日も続く。Hail！



Wiiのカラオケってホントはどうなのよ?

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

ゲーム売り場に行くと自然と目に付くWii専用のカラオケ用マイク。てなわけで、みんなが気になっているWiiのカラオケソフトの使い心地を紹介しちゃいましょう。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

『Wiiの間』にある豆しばの映像をついつい観ちゃう。しかも、最近では楽しみだったりして……。カバの汗はピンクですか、そーですかそーですか。かわゆす。

Wiiのカラオケの秘めたる底力はどんなものか見てみましょう！

『カラオケJOYSOUND Wii』は気になるソフト！

Wiiのネットワーク関連のタイトルで、「あー、あれどうなんだろう？」って、ずーっと触ってみたいと思っていたソフトがあるんです。それは何かというと、Wiiをカラオケマシンへと変貌させる『カラオケJOYSOUND Wii』(ハドソン)です。ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用して、楽曲データを配信する有料サービスで、ゲームではないのに月額課金で利用料を支払うという珍しいケースなので気になっていました。というわけで、今回は、この『カラオケJOYSOUND Wii』を紹介します。

本シリーズは、すでに『カラオケJOYSOUND Wii』(税込￥6,090)、『カラオケJOYSOUND Wii(Wiiウェア版)』、(1,000Wiiポイント)、『カラオケJOYSOUND Wii　DX』(税込￥7,140)の3タイトルが発売中。1作目と『DX』にはマイクが付いています。Wiiウェア版はオンライン専売タイトルで、マイクが付属しないお手頃版ってわけ。これら3タイトルとも、メインモードは、ニンテンドーWi-Fiコネクションを使った“オンラインカラオケ”で、今回は『DX』とWiiウェア版の両方を触ってみたので、その使い勝手などを紹介していきましょう。

配信曲は5万曲以上で毎月約1000曲を追加配信中

本作のメインとなるオンラインカラオケは、歌い放題チケットを購入すると利用できるようになる有料サービスとなっています。あらかじめ本体に登録しておいたWiiポイントで事前にチケットを購入すれば、オンライン上での楽曲利用ができるようになるというわけです。ちなみに、ネットワークにつながないオフライン状態でもカラオケとして一応は利用できますが、『DX』の場合は70曲、Wiiウェア版の場合は3曲しか歌えません。自分の好きな歌を歌いたい場合は、有料サービスの利用するのが必須といった感じですね。歌い放題チケットには、

- ●1日券(24時間)：300Wiiポイント
- ●3日券(72時間)：500Wiiポイント
- ●30日券：1000Wiiポイント
- ●90日券：2000Wiiポイント

の4種類が用意されており、自分の利用状況によって最適な課金ができる安心仕様。なお、『DX』のパッケージに書かれている2009年11月現在の情報によると、有料サービスで配信されている曲数は5万曲以上で、毎月約1000曲が追加配信されているという、かなりのコンテンツ量を誇ります。なんか、スペックだけみると「すごいんじゃないのか？」と思えますが、実際の気になる曲は本当に入っているんでしょうか？



両ソフトで使い分けはできません！

◀『DX』とWiiウェアの両方を持っていても、それぞれに課金が必要になるので、利用券購入時はご注意を！

アラフォー世代なら気になる？濃いアニソンをチェック！

当方、ファミコン直撃の現代アラフォー世代なんですが、そんな自分なりの場所から、ディープなアニソンって価値観で、サービスのすごさを探ってみます。ということで、自分的に気になるアニソンはこんな感じ。

①ネコは言いたい／「オヨネコぶーにゃん」ED曲
②心はジプシー／「超時空世紀オーガス」ED曲
③夢の船乗り／「キャプテンフューチャー」OP曲
④星のデ・ジャ・ブー／「超時空騎士団サザンクロス」OP曲
⑤忍豚レゲエ／「さすがの猿飛」ED曲
⑥シャアが来る／「機動戦士ガンダム」挿入歌
⑦最強ロボ ダイオージャ／「最強ロボ ダイオージャ」OP曲
⑧ブルー・レイン／「機甲創世記モスピーダ」ED曲
⑨夜をぶっとばせ／「超音戦士ボーグマン」OP曲
⑩限りなき旅路／「∀ガンダム」ED曲(最終回のみ)

自分的には、かなり濃いめ、しかも超主観で「これはマイナーだ」と思える名曲だけを選んでます。この10曲はWiiで歌えるのでしょうか？

で、実際に調べてみると意外な結果に。というのも、10曲中7曲(①、②、⑤、⑥、⑧、⑨、⑩)が、実際に収録されているんです。自分的には、ビックリなレベル。正直、半分切るんじゃないかと思ってました。あくまでもイメージですが、収録されている曲の傾向としては、メジャーな作品や一般層向けの作品では、濃いめの曲でも入ってる傾向が強い感じがします(“シャアが来る”しかり、“限りなき旅路”しかり)。ただ、曲の完成度が高い物や、カラオケノリのよい物でも、作品自体がマイナーだと、入ってないって感じ(「超時空騎士団サザンクロス」の“星のデ・ジャ・ブー”など)。実際に入っていない曲は、Wiiだけでなく店舗向けのカラオケJOYSOUNDにもないため、まあ仕方がないのかもしれませんね。ほかにも、ネットの動画サイトで話題になった

- ●男女／太郎
- ●レッツゴー!陰陽師／矢部野彦麿&琴姫With坊主ダンサーズ

なんてのも収録されてますし、かなり全体的にディープな曲もしっかりサポートされているようです。やるな『カラオケJOYSOUND Wii』！



新しめの楽曲も収録！

◀いまだ勢いが止まらない『THE IDOLM@STER』の曲も、全部で61曲も収録されています(2010年2月7日現在)。

『カラオケJOYSOUND Wii』は家庭料理である！

今回、使ってみて思うのは、カラオケソフトというのは、音質や曲数と並んで、もしくはそれ以上に曲の検索方法がネックになると感じます。本作もソフト単体で、曲の検索をすべてまかなおうとすると正直苦痛です。しかし本作がスゴイのは、曲の検索をほかの方法でもできるところ。カラオケボックスでよく見かける歌本のWii専用版をJOYSOUNDの公式サイト「うたスキMusicStore」(http://mstore.utasuki.jp/utasuki/）から通販で購入できますし（価格：￥1,365）、パソコンや携帯電話で公式サイトにアクセスして曲を探し、出てきた曲番号をそのまま入力することもできるんです。なので、ソフト以外の検索を巻き込むことで、かなりと上々な使い勝手になります。すばらしい！　また、使う前は「曲と曲との間にはデータの読み込みが入って、ロード時間が気になるんじゃないか」なんて思っていましたが、いらん心配でした。ネット接続環境にも影響されるとは思いますが自分の環境（光回線&無線LAN接続）の場合は、「さすが！」と思える短さです。

音質やテンポなどで「むむむ！」と、思えてしまう部分もありますが(MR.CHILDRENの“HANABI”は同時に再生したらずれました……)、月額1000円のカラオケとしてはグッド。また、カラオケボックスのような映像は流れませんが、自分のMiiが歌い踊るさまは愉快だし、アットホームな空気に包まれるので気に入ってます。

全体的にみて、本作はかなりいいデキです。購入を迷っている人には「外のカラオケが“外食”だとすると、本作は“家庭料理”ですよ！」とアドバイスしたい。つまり、“完璧でなくても、自分たちで楽しめればいい”、そんな感覚で楽しむのがちょうどよい塩梅のタイトルなんだと思います。家族も友人も楽しめる、万人向けの味付けに仕上がっているんじゃないかと思います。



収録されているカラオケは本格です！

◀当たり前ですけど、語りの部分もしっかり収録！　この歌は吉幾三『ーと・も・子ー』。泣ける名曲です。

まだまだあるよ Wiiの配信サービス!

Wiiウェアに優れた配信サービスあり!

今回の『カラオケJOYSOUND Wii』や以前にも紹介した『Wiiの間』など、Wiiにはあなどれない配信サービスが多数あります。ほかにも富士ソフトの映像配信サービス『みんなのシアターWii』や、ガストのゲーム音楽配信サービス『ゲームサウンドステーション』なども要チェックです！



アニメファンは『みんなのシアターWii』に注目！

◀アニメを数多く配信中。1話のみ無料のものが多く、なかには宮崎駿氏が監督した作品も！

Wiiウェア版のほうが静かです！

書き切れなかったので『カラオケJOYSOUND Wii』の『DX』とWiiウェア版の気になる点を紹介します。『DX』はマイクが付属しており、カラオケ以外にもミニゲームが収録されるなど、かなりゴージャスな内容。一方のWiiウェア版は、ほぼオンライン専用ともいえる内容です。別売りのマイク(税込￥3,150)も必要になりますし。ただ『DX』はディスクの駆動音がやや気になったのに対して、Wiiウェア版は無音状態。音が気になる人は、Wiiウェア版の購入をお勧めします。

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア ゾンビ イン ワンダーランド

●発売元：マーベラスエンターテイメント／開発元：Akaoni Studio ●STG
●2010年3月配信予定 ●800Wiiポイント ●1～2人

ゾンビと戦うのは、モモタロウとドロシーと白雪姫!?

スペインと日本の異国コラボが生んだアクションSTG。イメージチェンジしたおとぎ話の主人公たちが、マシンガン片手にゾンビを撃ちまくる。マシンガンを発射するならWiiリモコン、敵の攻撃を回避するならヌンチャクを使おう。エリアにあるものなら、何でも破壊することが可能だ。制限時間内にゾンビと障害物を一掃し、次のレベルへ進もう。武器はマシンガンや火炎放射機などがあり、爆発性のある置物を利用して撃てば多くのゾンビを一度に倒すこともできる。弾薬を手に入れるには、障害物を破壊すればいい。全10ステージある、新感覚と懐かしさが融合した世界を、とくとご覧あれ!!


▶あらゆる武器を使いこなそう。車も建物も破壊でき、爽快感MAX!



◀独特の世界観を持つ本作。操作可能なキャラは、この3人以外にも・・・?

Wiiウェア 逆転裁判3

●カプコン ●AVG
●2010年2月23日配信予定 ●1200Wiiポイント ●1人用

弁護士の最大の武器とは、依頼人の無実を信じること!!

法廷での心理バトルが楽しめる、大人気シリーズの3作目がWiiウェアに登場。今作は、シリーズおなじみの主人公・成歩堂龍一と、彼の師匠である、新人時代の綾里千尋の2人が主となってストーリーを進めていく。法廷パートの裁判で勝利を勝ち取るには、まず探偵パートにて証拠を集めよう。前作で追加された「サイコロック」も健在。集めた証拠をWiiリモコンでつきつければ、証人の嘘や隠している真実を暴けるはずだ。時を隔てた2人の弁護士が、やがてたどりつく1つの真実とは!?



▶無実の罪を着せられた、大学時代の成歩堂。この事件で弁護を担当したのが千尋だ。



▶秘密を持つ証人の心を開いて、情報を得る「サイコ・ロック」。

DSiウェア うちまくれ! タッチペンウォーズ

●トムクリエイト ●ACT
●配信中（2010年2月10日配信） ●200DSiポイント ●1人用

仲間が来るまで、命にかえてもベース砲を守ります!

味方の増援が到着するまで、自軍のベース砲を敵軍に破壊されないように死守するACT。防衛するには、自軍の砲台や戦車などのユニットにタッチして、砲撃したい方向にスライドさせよう。ステージごとに異なる、ユニットの配置を生かした戦略が鍵となる。スコアは、トータルスコアだけでなく、敵を連続で破壊させた最大連鎖数も記録されるので、やりごたえもあり。高得点を狙え！



▶ボスステージでは、味方が来る前にボスユニットを破壊することでもステージクリアとなる。



敵を一気に蹴散らせ!!
◀敵のユニットには、倒すと周囲の敵を巻き込んで爆発するものも。連鎖させれば、得点も多く獲得できる。

DSiウェア ぶれいぶるー -バトル×バトル-

●アークシステムワークス ●ACT
●配信中（1月27日配信） ●500DSiポイント ●1～4人

頭脳と技と運が勝負! 相手を翻弄し、勝つのは誰だ!?

2D対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE』のキャラクターたちが、小さくなってDSiウェアに登場！ 今作も従来作同様の対戦格闘だが、能力が変化する装備や爆弾などのアイテムのほか、レバー操作でステージの床が落ちる仕掛けなどもあり、今までと違った対戦を味わえる。簡単操作で大技も発動でき、最大4人までの対戦も可能だ。


▲バトルには、3つのルールがある。小さくても、派手なアクションには爽快感アリ！



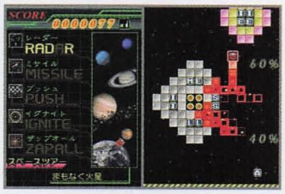
◀アイテムには、キャラが巨大化するものもある。一発逆転のチャンスも!?

DSiウェア 燃やすパズル フレイムテイル

●任天堂 ●PZG
●配信中（1月27日配信） ●500DSiポイント ●1人用

宇宙のゴミを燃やして、燃やして、燃やし尽くせ!!

宇宙ゴミ焼却船・モエテール号を操作して、ゴミであるブロックをすべて燃やしながら宇宙を航海し、目的地を目指せ。ブロックを燃やすには、まずモエテール号の最後尾についている火種の炎でブロックに着火させよう。ブロックに燃え移った炎は、モエテール号が動くたびに燃え広がるぞ。宇宙に散らばる文字が書かれた「文字パネル」を集めて特定の「単語」を完成させれば、パワーアップすることも可能だ。注意したいのは、燃え広がった炎に囲まれてモエテール号の身動きがとれなくなること。その場でゲームオーバーとなるので、慎重に燃やすルートを選んでいきたい。



▶モエテール号を駆使し、宇宙をキレイにしよう。炎でブロックを効率よく燃やせ！



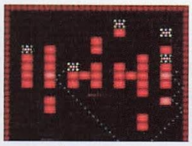
▶ミサイルを使えば、固まったブロックを一気に燃やせる。

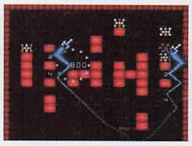
DSiウェア リフレクト ミサイル

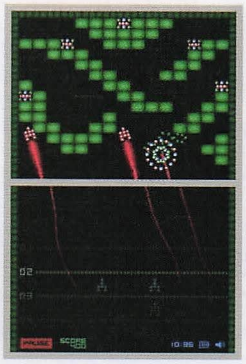
●任天堂 ●PZG
●配信中（1月20日配信） ●500DSiポイント ●1人用

ミサイルの反射を駆使してエネミーを吹き飛ばせ!

壁やブロックにぶつかると跳ね返るミサイルを使い、標的のエネミーを壊すバウンドパズル。ステージごとにミサイルの種類と発射回数（ターン数）が限られているので、発射角度を調整しながらエネミーを全部破壊しよう。1回のターンで複数のエネミーを壊したり、ターン数を残してクリアすれば、メダルやボーナス点を獲得できる。


▲プレビューラインで、ミサイルが飛ぶ方向を確認。


▼跳ね返る角度も考えながら、狙いを定めて発射！


◀ステージは200以上。ミサイルの数や力を増やすアイテムを利用し、全ステージクリアに挑戦せよ！

名作SLGのWiiウェア版はなんと逆輸入版!

PCエンジンファンには、名作シミュレーションとして名高い『ネクタリス』。そのWiiウェア版は現在配信中。オリジナルは1989年に日本人クリエイターによって制作されたのですが、Wiiウェア版はオリジナルにぞっこんというアメリカの開発スタッフによって制作されているとか。オリジナルがかなりシビアでツウ好みのタイトルだけに、より濃いバランスに仕上がっているのではないかと予想。全PCエンジンファン、およびシミュレーションファンは、要チェックですよ！



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで

PS3&PSP 編

ゲームにとどまらない、幅広いサービスを展開しているPlayStation® Network。今回は、オンライン機能「トルミル」にも対応している「torne(トルネ)™」を紹介!

家電もすべてソニー製



すでに地デジ対応のBRAVIA（ブラビア）&スゴ録ユーザーですが、トルネも買っちゃいそう。理由は操作性のよさ。デモ機を触ったけど、マジでバカッ速!

DVD、Blu-rayに続いて革命を起こすか!? PS3用地デジレコーダーキット「torne」

遅れて(?)登場した地デジ視聴の大本命「torne(トルネ)」

すでに各所で話題となっていますが、PS3用の地デジレコーダーキット「torne（トルネ）」が、SCEより3月に発売されることが1月15日に発表されました。価格はなんと¥9,980（税込)。PS3本体（120GBモデル）と合わせても約4万円という破格の値段で、地デジ＋HDDレコーダーが手に入るという夢のアイテムの登場です。今回はこのトルネについて、いろいろと掘り下げていこうかと思います。

PS3で地デジ&HDDレコーダーというと、すでに欧州で発売されていた「Play TV」がありますが（このコーナーでも「なんで日本で発売しないんだよ！」って取り上げましたね)、トルネは日本専用に開発された、まったくの別製品。これは、日本では著作権保護のため、デジタル放送を受信するのに「B-CASカード」が必要となるからです。そのあたりの詳細はさておき、トルネの登場が業界およびユーザーに与えたインパクトは、絶大なものがありました。まず1つは、その価格の安さ。専用のHDDレコーダーが5万〜十数万円で売られているなかで、わずか¥9,980で地デジ環境＋HDDレコーダーが手に入るわけです。このコストパフォーマンスの高さには、目を見張るものがありますね。ただし、受信できるのは地デジのみで、BS・CS放送およびデータ放送には非対応であるとか、シングルチューナーなので2番組同時録画ができないとか、録画した番組の編集ができないとか、いろいろ機能的に制約はあるものの(このあたりは後述)、とにかくこの値段で地デジを視聴&録画できるというのは驚異的です。発売のタイミングも絶妙で、アナログ放送の終了が2011年7月まで迫っている現在、簡易的に地デジを受信するためのチューナーとしても需要があると思います。また、PS3の画面が写るなら、地デジ受信機能のないPC用モニタやブラウン管テレビでも利用可能です。現時点で地デジを見ることができず、とりあえず試してみたいという人に、まさにトルネはうってつけ（すでにPS3本体を持っているなら、なおよし)。この機会に地デジデビューを飾ってみるのも悪くないでしょう。

トルネは欠点も多いものの、間違いなく業界に革新をもたらす!?

では、すでに地デジ対応のテレビはもちろん、HDDレコーダーを持っているという人にとっては、トルネは"買い"なのでしょうか？　やはり専用のHDDレコーダーと比べると、トルネは前述のとおり、機能的にかなり劣っています。詳細は公式サイト(http://www.jp.playstation.com/ps3/torne/)などで確認してほしいのですが、大きな問題点は①BS・CS・データ放送に非対応で、②2番組同時録画ができず、③DVDやBDなどに書き込んで保存できない、の3点でしょうか？　①と②については、値段などとの折り合いでこういう仕様になったと考えられるため、いた仕方ないといったところ。個人的には録画した番組は"見たらどんどん消す派"のため、③はあまり気にならない（専用のHDDレコーダーを使っているけどBDに書き出しとかはやったことがない）のですが、きちんと整理して保存しておきたい人には物足りない点でしょう。要は録画した番組をどう扱うかで、「見たら消す、あるいはとりあえず見られるなら何でもOK！」という人にはお手軽なトルネが、「DVDやBDなどに半永久的に保存し、コレクションしておきたい！」という人には、専用のHDDレコーダーが適しています。ちなみに、CMカットなどの編集ができない点や、圧縮録画ができない点（1時間あたり約6GBの容量が必要）については、PS3お得意のオンラインアップデートで将来的に対応してくる可能性があるため、それほど気にしなくても大丈夫だと思います（開発スタッフによるとアップデートは積極的に行っていくとのこと)。また、HDD容量についても、外付けHDDに録画できる（＝いくらでも容量を追加できる)ため、むしろ内蔵HDDにしか録画できないタイプのHDDレコーダーよりは有利かもしれません。120GB、250GB程度の容量はアッという間に使い切ってしまうので、現実的には外部HDDが必須になると思いますが、PC用のHDDならかなり安価で手に入るので、ぜひ活用したいところ。結論としては、地デジ視聴&録画の"入門用"として、トルネは最適といえます。また、一部の機能に限れば、専用の高級HDDレコーダーも上回っている部分まであったりします。

PS3ならではのCPUパワーがゲーム以外でも炸裂する！

専用の高級HDDレコーダーをも上回るトルネの機能、それはズバリ"速さ"です。一度でも地デジ対応のテレビやHDDレコーダーを使ったことがある人は同意してくれると思いますが、この手の商品のメニュー画面や番組表の処理速度は、極めて"遅い"と言わざるを得ません。項目の選択や切り替えを行うたびに、キー入力からその反応が表示されるまで、1秒近く待たされるのもザラだったりします。これと比べて、トルネの速いこと速いこと！　トルネの場合、処理的には高性能なPS3本体のチップを使っているので、メニュー画面の操作感にしろ、番組表や録画したコンテンツの検索にしろ、とにかくメチャクチャ高速処理＝快適なのです。

この点は、ぜひ実機で体験して欲しいのですが、前述の公式サイトでサンプル動画を視聴できるため、それを見るだけでも構いません。もう次元が違うというか、一度これを体験するともう戻れないと思えるほどの快適さで、たとえ専用の高級HDDレコーダーを持っていたとしても、その他の機能では劣っているトルネを買わせてしまうほどの利点だと思います。というか、むしろ従来の製品が遅すぎただけのような気も……。コストや消費電力を削るために仕方のない部分もあったのでしょうが、こうしてトルネが出る以上、ユーザーから要求されるレベルは、確実に高くなることでしょう。その意味では、ヒットするにしろしないにしろ、業界に大きな影響を与えるのは確実なトルネ。いまから発売が楽しみですね！

その真価は快適な操作感にあり！



◀PS3の左にある箱がトルネ。機能についての議論を吹き飛ばしてしまうほど動作が速いです。

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(FTG編)

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、ジャンルで検索するとACTとゴッチャで見逃しやすい！　なFTG編!!

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

●SNKプレイモア　●配信中(2007年6月28日配信)　●¥600(税込)

言わずと知れた対戦格闘の黄金期を代表する人気シリーズ。ほぼ全作品が配信中だけど、バランス的に最も評価が高いこの『'98』が一番のオススメ！





▲▶人気キャラで3人1組のチームを作り、最強を目指すお祭りソフト!!

2 サムライスピリッツ剣客指南パック

●SNKプレイモア　●配信中(2007年5月31日配信)　●¥600(税込)

剣戟格闘の後継作『幕末浪漫 月華の剣士』とどちらを選ぶべきか迷ったけど、より思い入れの深いこちらをチョイス！　初代と『真サム』の2作品のカップリング。油断すると一瞬で倒される、剣戟格闘ならではのダイナミックな攻防がアツい!!



▶"サムライ"スピリッツなのに、まともな侍が数人しかいない、ある意味豪快な作品♥

3 ギャラクシーファイト

●サン電子　●配信中(2007年3月29日配信)　●¥600(税込)

知名度的には前述の2作品にやや劣るものの、ハイスピードな攻防では負けずとも劣らない名作FTG。いわゆる"画面端"がなく、フィールドが無限にスクロールするのが特徴。SFタッチの世界観や、個性的な登場キャラもイイ味を出してます！



▶初めて対戦したとき、相手のルーミにボコボコにされ、いろいろな意味で衝撃を受けた！

トルネにあわせて本体同梱セットも登場!

「torne(トルネ)」の発売に合わせてPS3を買おうと考えている人のために、HDD容量が250GB（現状は120GB）にアップしたPS3本体とトルネがセットになった「プレイステーション3」地デジレコーダーパックが、¥42,800(税込)で同日発売される予定。また、250GBモデル(CECH-2000B／チャコール・ブラック）の単品も、2月18日より¥34,980（税込）で発売中だ。トルネや大容量のHDDに魅力を感じている人は、この機会にぜひゲットしよう!!

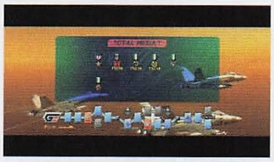
PlayStation NetWork（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

PSN（PS3） AFTER BURNER CLIMAX

●セガ ●STG
●2010年春配信予定 ●¥900（税込） ●1人用

雄大な自然が抱く大空へ！ 世界の危機を救うべく飛べ





▲実在の戦闘機を操って、世界を救え！ 戦闘結果によってもらえるメダルも変わる。

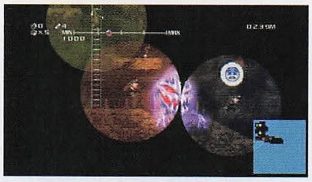
1987年にアーケードで一世を風靡した『アフターバーナー』からさらに進化を遂げた『AFTER BURNER CLIMAX』がパワーアップしてPSNに登場！ プレイヤーは、国連組織に所属する特殊航空部隊「Brave Fangs」の一員として、世界の危機を回避すべく危険な任務に挑む。幻想的なまでに美しい青空のなか、次々と現れる敵機を撃墜しよう。コンシューマ機への移植にあたっての追加要素としては、自分のプレイスタイルに合わせて特殊な追加オプションを設定できる"EX OPTION"の搭載と、世界ランキングへの対応。多彩なゲーム性と、クライマックスモードなどの爽快なスピード感に酔いしれること間違いなし！

PSN（PS3） みんなでスペランカー ブラック

●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●ACT
●配信中（1月7日配信） ●¥1,200（税込） ●1〜4人（オンライン時最大6人）

仲間の光を頼りに、暗闇の中をつき進む探検体験！

主人公の「スペランカー」を操作し、財宝を求めて地下洞窟の奥へと進んで行くACT『スペランカー』。本シリーズは1985年にファミコン版が登場して以来、根強い人気を博している。本作は、前作『みんなでスペランカー』のブラックバージョンということで、ステージが暗闇に閉ざされ、手がかりになるのはのぞき穴のみという、難易度に合わせて危険度も大幅にアップしている。マルチプレイでは、隣接するキャラクターの周辺にスポットライトが当たるため、プレイヤー同士で協力しながら進むことが攻略のカギとなる。消耗するエネルギーを最低限に抑えながら、お宝をゲットしよう！



▶1人では見えない地形やトラップも、仲間との協力で攻略していこう！



◀「最弱の主人公」とも呼ばれる本作の主人公。落下や爆発には要注意！

PSN（PSP） GTI Club ワールドシティレース

●KONAMI ●RCG
●2010年2月25日配信予定 ●¥3,800（税込） ●1〜4人

あの車であんなこと!? 自由度MAXなレーシングゲーム

サーキットでタイムを競うだけがレースじゃない!? 世界的に有名な"スーパーミニ・カー"がコンパクトカーならではの魅力を武器に、街をところ狭しと大快走！「コイン集め」や「トマト祭り」、「賞品争奪ゲーム」など、通常のRCGでは見られないオリジナルなモードが満載だ。なかでも特筆すべきは、カラフルで小粋なミニカーが、その小さな車体を駆使して華麗に舞う「車サッカー」、そして爆弾を相手に押し付けあう「爆弾鬼ごっこ」！ 車でこんなことしてみたかった、そんな車好きの野望を叶えてくれるのだ。また、オンラインにつなげば世界中のプレイヤーとタイムを競うことができる。



▶高層ビルの間や、地下鉄のホームを通り抜けるなどコースも多種多彩！



◀大きいボールを、ドリブル、ならぬドリフトで華麗に操ってゴールだ！

PSN（PSP） ヒーローオブスパルタ

●ゲームロフト ●A・AVG
●配信中（1月14日配信） ●¥600（税込） ●1人用

ギリシャ神話の雄々しくも美しい戦神が紡ぐ大叙事詩

本作はギリシャ神話の世界を舞台に、アルゴス王となって、ケルベロスやサイクロプスといった伝承の怪物を倒していくA・AVG。プレイヤー目線でリアルに表現された3Dグラフィックが戦闘の臨場感を高める！ プレイヤーは剣や弓、斧などの武器をアップグレードしながら、さまざまなスキルを活用して謎を解いていく。鍛え上げられた肉体がしなる大胆な戦闘シーンと重厚な世界観に注目だ！



▲大迫力のグラフィックで強大な敵に挑むスペクタクルロマン！

▼連続して攻撃を与えると、画面右にコンボ数が表示される。コンボを決めて大ダメージを与えろ！



ゲームアーカイブス ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

●KONAMI ●PZG
●配信中（1月13日配信） ●¥600（税込） ●1〜2人

『ときメモ』×『ぱずるだま』でときめきの連鎖攻撃

1995年にアーケード版、1996年にPS版が登場して以来、シリーズ最高傑作との呼び声の高い『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』がアーカイブスに登場。総出演する女の子たちから1人選び、ライバルたちを倒しながら伝説の樹を目指す。「ときメモモード」か「進め！モード」を選び、3つの難易度から好きなレベルでプレイできる。2人プレイなら「ロボ作モード」で連鎖大合戦を楽しむのもオススメ。

ハッピーエンドに向けて連鎖！





◀キャラクターごとの個性的な表情やボイスなどを堪能できるのも魅力の一つだ。

ゲームアーカイブス PC原人3

●ハドソン ●ACT
●配信中（1月20日配信） ●¥600（税込） ●1人用

巨大&超チビ化で大暴れ!? コミカル原始アクション第3弾!

『PC原人』シリーズの第3弾が前作、前々作に次いで配信開始！ おなじみ、悪の親玉「キングタマゴドン3世」の企みを阻むべく、「PC原人」が奮闘する！ 本シリーズは「原始肉」によるパワーアップなど、特殊アイテムを使ったユニークなアクションが目玉だが、今回は原人の大きさを変化させる「キャンディ」が新たに追加された。原人を巨大化させたり、超チビ化させて進んだりと頭を使う場面もある。

破天荒アクションで気分爽快





◀各ラウンドは強力なボスや、仕掛けがいっぱい！ アイテムをうまく使ってゴールを目指そう。

おっさんゲーマー感涙！『AB』後継作がCSに!!

上で紹介している『AFTER BURNER CLIMAX』はアーケードで好評稼働中の作品の移植作ですが、もともとは1987年に登場した名作STG『アフターバーナー（II）』のリメイク作。グラフィックの向上や「クライマックスモード」などの新要素も採用されていますが、基本的なゲーム性は当時のまま。なにより、オリジナルBGMを選べる点が、ファンのツボをザクザク突いてきますよね。30代以上のゲーマーは迷わず買うべし！ この機会にPS3本体ごと買ってもOK!!



ひと昔前と比べると恵まれた環境です

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

32001/105800 (137ゲーム)

対戦格闘ゲームや2D STGをプレイするときに、なくてはならない周辺機器と言えばジョイスティック。今回はXbox 360のジョイスティックについてお届けします。

Xbox 360を愛する者



megane

5pb.の科学AVGシリーズにドハマリしています。今は『CHAOS;HEAD NOAH』をプレイ中！ AVG系はほとんどプレイしなかったのにここまでとは……。

祝！『スパⅣ』4月発売！ ジョイスティックを手に入れろ！

かつては入手困難だった周辺機器 それがXbox 360のジョイスティック

ここ1年くらいにXbox 360を購入した方は、「Xbox 360は格闘ゲームやSTGがたくさん発売されていて、ゲーマーにはたまらないハードだなぁ」なんて思っているかもしれませんが、2年ほど前まではジョイスティックを手に入れるすら難しかった時代があったのを知っていますか？ Xbox 360のジョイスティックは、老舗の周辺機器メーカーであるHORIが製作しておりましたが、『DEAD OR ALIVE 4』や『ソウルキャリバーⅣ』などの有名タイトルの発売に合わせた数量限定版しか存在しておりませんでした。この状況に一石を投じたのが、海外でしか販売されていなかったHORIのエントリー向けジョイスティック「ファイティングスティックEX2」の国内販売開始(2008年11月)です。もちろんこのスティックが販売されるようになった要因として、パッケージとXbox LIVEアーケードの双方で良質のSTGや格闘ゲームが登場してきたから、というのもあったと思いますが。

Xbox 360用のスティック第1弾はコレ



◀通称「こころスティック」と呼ばれる『DOA4』仕様のジョイスティック。Xbox 360で初めて出た格闘ゲーム/STG用スティックでしょう。

違いがわかる玄人向け 「リアルアーケード Pro.EX」登場

時系列としては「ファイティングスティックEX2」よりも前になりますが、PS2などでの定番スティックとして名高い「リアルアーケード Pro」シリーズも、Xbox 360の誕生から約2年半が経過した2008年7月に発売されました。レバーにアーケード筐体でおなじみの三和電子製を採用するなど、ガチゲーマーには歓迎されましたが、同社のWebショップ「HORI STORE」専売ということもあって、予約受付が1日で終了してしまうなど、やはり入手困難な製品でした。リアルアーケード Proシリーズはその後、レバーとボタンに細かい動きへの追従に定評がある、セイミツ工業製パーツを採用した「リアルアーケードPro. EX SE」、同じくレバーとボタンに三和電子製パーツを採用した「リアルアーケードPro. EX SA」を発売。そのほか『デススマイルズ』、『鉄拳6』、『虫姫さまふたり』の発売に合わせて、各タイトル仕様の天板を装着したリアルアーケードPro. EXを発売しています。ちなみにタイトル限定スティックは各タイトルに合わせて仕様も変わっているようです。

ゲーマー向け「リアルアーケードPro. EX」



◀レバーやボタンに三和電子製パーツを使用している「リアルアーケードPro. EX SA」。ノーマル仕様はボタンがHORI製となっています。

Xbox 360スティック界に 黒船MAD CATZ登場！

Xbox 360登場から約4年間、日本国内ではジョイスティックはHORIからの発売のみでしたが、2009年10月にようやくほかの周辺機器メーカーからもXbox 360向けのジョイスティックが登場しました。それが下の写真の「アーケード ファイト スティック トーナメント エディション for Xbox 360」(TE) です。

本格派スティック「TE」登場！



◀アーケードと同様のレバー＆ボタンを搭載し、ボタンレイアウトもアーケード準拠の「アーケード ファイト スティック トーナメント エディション for Xbox 360」。

これはアメリカの周辺機器メーカーMAD CATZが製造しているジョイスティックなんですが、レバーやボタンには三和電子製のものが採用されています。また、ボタンレイアウトがアーケードで現在主流となっているタイトーの「VEWLIX」筐体と同じになっており、アーケードと同一の感触でプレイできるのです。そのほか、本体手前に天面＆底面から突き出すように傾斜がついているため、実際のサイズよりもコンパクトに感じます。設置面積も小さくなるため、椅子に座った状態でのふともも置きでもなんとか使えるのがありがたいですね。実は本製品は『ストリートファイターⅣ』の発売に合わせて、カプコンUSAと共同で開発されたもので、本作のプロデューサーを務める、小野義徳氏が設計の監修を行っているとか。定価は￥18,000（税込）とやや高めですが、それだけのお金を払う価値はある1品です！

HORIからも新製品登場！ 懐かしいコンセプトの製品も!?

そんな状況のなか、HORIも黙ったままではいられません。ちょうど図ったようないいタイミングで、「ファイティングスティックVX」と「リアルアーケードPro. VX SA」、「リアルアーケードPro.EX PREMIUM VLX」という３製品が発表されました。ポイントはやはりアーケード筐体のVEWLIX。特に後者はVEWLIX筐体をできる限り再現したものとなっており、570（W）×260（D）×140（H）mmというサイズもさることながら、重量もなんと約5.5kg！ 昔、セガサターン向けに発売されていた「バーチャスティックPRO」を思い起こさせるような超ド級の製品です。発売日は3月28日、HORI STORE専売で価格は￥30,000（税込）です。

置き場所を確保するのが大変!?



◀ＴＥをはるかにしのぐ大きさ、重量を持つ「リアルアーケードPro. EX PREMIUM VX」。まずは場所の確保が先決か。

megane's Choice GoDベスト3

気づけば36タイトルも配信中!

毎月何かしらのタイトルが追加されているパッケージタイトルのDLサービス「ゲームオンデマンド」(GoD)。GoDの利点はディスクを入れ替えることなくゲームを切り替えられること。今回はこのGoDで配信されているタイトルからオススメの3タイトルを紹介！

1 RAIDEN FIGHTERS ACES

●サクセス ●STG ●容量：477MB
●価格：￥2,940(税込)/2000マイクロソフトポイント

先日、メーカーより完売と発表された縦スクロールSTG。『RAIDEN FIGHTERS』、『同2』、『同JET』の3作品が遊べるお買い得なタイトルだ。ダウンロードに必要な容量が少ないのもうれしいところ。



昔懐かしい感覚に酔いしれろ!

◀1996～98年に発売された3作。さすがに古臭さを感じるが、おもしろさは十分。

2 Test Drive Unlimited

●マイクロソフト ●RCG ●容量：3GB
●価格：￥2,940(税込)/2000マイクロソフトポイント

何度もオススメしてますが、GoDで配信されたことで、電源つけたら2分でハワイに行けるように。ちなみにオアフ島1周に約1時間かかります。



オアフ島の道なき道を突き進め!

◀オアフ島すべてを再現した本作。道路以外も走れます。

3 あつまれ!ピニャータ

●マイクロソフト ●ETC ●容量：5GB
●価格：￥2,940(税込)/2000マイクロソフトポイント

見た目のエキセントリックさにごまかされないように。中身は時間泥棒な、骨太な箱庭SLGだ。プレイ後はピニャータが愛らしく思えてくること間違いなし。



食物連鎖で自然界の厳しさを知ろう

◀ガーデンにやってくるピニャータは、全部がなかよしというわけではない。

ええっ？ まさかそんな!? Xbox LIVE終了のお知らせ

といってもこれは初代Xboxでのお話。前号のこのページで「初代Xboxのタイトルでもオンライン対戦ができる」と書きましたが、4月15日からはそれもできなくなるようです……。でもこれは悲しいことじゃなくて、将来を見据えたことなのですよ。というのも、現在の仕様ではフレンドを100人までしか登録できないのですが、これは初代Xboxの仕様を引きずっているからなんです。実際オンラインプレイしていると100人なんてあっという間ですからね。次の更新に期待です！

Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

AFTER BURNER CLIMAX

●セガ ●STG
●2010年春配信予定 ●800マイクロソフトポイント ●1人用

操縦桿をスティックに変え、大空へ飛び立て!!

およそ20年ぶりにアーケードに復活して話題を呼んだ『AFTER BURNER CLIMAX』(アフターバーナー クライマックス)が、今度はパワーアップしてXbox LIVEアーケードに登場!! 「F-14D」や「F/A-18E」、「F-15E」といった実在の戦闘機を使い、なみいる敵機を撃ち落とせ!! 最大のウリは新システムの「クライマックスモード」。これはゲージを消費して時間をスローにし、その間に多数の敵機を撃墜できる。このゲージは多くの敵を素早く倒したり、飛行速度を高速にするほど早く貯められるので、瞬発力と判断力が重要になってくる。やり込みプレイによって解除される特殊設定「EX オプション」も新たに搭載する。





▲◀HD化され、さらに美しくなった本作。クライマックスモードで激しく空を駆けろ!!

Vandal Hearts: Flames of Judgment

●発売元:Konami/開発元:Hijinx Studios ●S・RPG
●配信中(1月20日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

名作『ヴァンダルハーツ』が待望の復活!!

PSで発売されたS・RPG『ヴァンダルハーツ』の最新作がXbox LIVEアーケードに登場!! 2つの王国の対立に飲み込まれた戦災孤児のトビアス・マーティンを中心にストーリーは進む。戦闘シーンにアクティブターン制を採用しており、敵味方の行動順が入りまじって進行される。武器や魔法は使い込むことでスキルアップし、自分好みに育てていける。マルチエンディングで繰り返し遊べるのがうれしい。

トビアスたちを操って戦いを勝利に導け!





▲広大で美しいマップは細部までこだわりが。アイテムはもちろん、さまざまな仕掛けがありプレイヤーを飽きさせない。

The Dishwasher: Dead Samurai

●発売元:マイクロソフト/開発元:Ska Studios ●ACT
●配信中(2009年4月1日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1~2人(オンライン時最大2人)

復讐に燃えるゾンビ侍のスタイリッシュ……斬りぃ!

おどろおどろしい世界観と、ユニークなビジュアルでミスマッチな独特の雰囲気を持つ本作。アンデッドのサムライ「ディッシュウォッシャー」となり、復讐を晴らすのが目的だ。悪の組織が送り出すロボットやゾンビなどの敵に、刀や中華包丁、マシンガンで迎え撃つ。武器にはそれぞれ固有のコンボがあり、スピーディかつスタイリッシュに戦おう。豊富なチャレンジモードやオンライン協力プレイモードも搭載。



▲自分をアンデットに変えた悪の組織への復讐をはらすべく、さまざまな武器で敵を撃て!!

飛び散る血糊、吹き飛ぶ敵!! 一度体験したらヤミツキに!



餓狼 MARK OF THE WOLVES

●SNKプレイモア ●FTG
●配信中(2009年6月24日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1~2人(オンライン時最大2人)

格闘ゲームの金字塔『餓狼伝説』シリーズの最終章!

1991年に登場して以来、同社の2D格闘ゲームを常に牽引してきた名作『餓狼伝説』シリーズ。その最後の作品となった本作は、従来作のボス格であるギース・ハワードの息子、ロック・ハワードを主人公とし、テリー以外のキャラクターを一新するなどのリニューアルが行われている。システム面でも一部の必殺技モーションを中断する「ブレーキング」や、攻撃を受ける直前にガードすると、硬直が少なくなるうえに体力も回復する「ジャストディフェンス」など、さまざまな新システムを導入しており、まさに意欲作といえる。Xbox LIVEでは、世界中の餓えた狼がキミを待っている!!



▶主人公のロックは、師テリーと、父ギース両方の技が使える。



◀新キャラのほたるは、行方不明の兄を捜すために旅をつづけている。

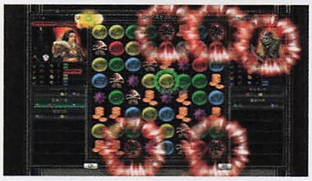
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

●発売元:D3Publisher of America/開発元:Infinite Interactive ●PZG
●配信中(2007年9月19日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1人用(オンライン時最大2人)

最近のパズルゲームはレベル上げも当たり前!



▶世界にはさまざまなクエストが存在し、DLCでさらに広がる。



◀バトルはターン制で行われる。相手の裏の裏をかいて勝利せよ!!

一風変わったRPG+パズル、これが奇跡のコラボレーションだった!! 基本のルールは、敵味方のターン制で画面に敷き詰められたジェムと同じ色のジェムが3つ以上並ぶように、どれか1つスライドさせて動かし、消していくというもの。ジェムを消すと、その色に対応したマナと呼ばれるエネルギーを得て、それを消費して強力な魔法を使用することができる。また、ガイコツ型のジェムを消すと、相手にダメージを与えることができ、HPを0にすると勝利となる。レベルアップや、武器防具でのパワーアップ、豊富なクエストなど、パッケージタイトルにも負けないボリュームとなっている。

トリガーハート エグゼリカ

●童 ●STG
●配信中(2008年2月27日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1人用

本格STG+美少女……ダブルでモエろ!!

遠い宇宙、超惑星規模防衛組織「チルダ」に造られた、人間と同様の人格を持つ少女型兵器エグゼリカとクルエルティア。本作は、この2人のどちらかを操ってステージをクリアしていく縦スクロールSTGだ。本作の最大の特徴は、アンカーを空中の敵に当てると敵を捕獲できる「アンカーシュート」。捕獲した敵を投げつけて攻撃したり、盾にして敵弾を防ぐことができる。ボスと地上キャラ以外なら大型キャラも捕獲可能だ。また、防いだ敵弾は得点アイテムになったり、現在のプレイ状況でボスの強さが変わったりと、自分の腕前しだいでは難易度も別物に変化するのもおもしろい。



敵をキャプチャーし豪快に振り回せ!!



故郷を守るため、少女は可憐に戦う

今月のお買い得 XBLA情報!

今月の「Deal of the Week」は必見! 2月23日から3月2日までの期間では、お祭り系FPS『Battlefield 1943』が400マイクロソフトポイント(MSP)値引きの800MSPに! 1人1人に対する負担が少ないFPSなので、FPS初心者でも気軽に戦場に乗り込めるぞ! また、今号のP.141からは『Battlefield』シリーズの最新作『バトルフィールド:バッドカンパニー2』も紹介している。こちらは最新技術を駆使した重厚なFPSとなっているが、敷居の低さは健在!



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

趣味ゲーでXbox360の傑作AVG『シュタインズゲート』をコンプリート。今月はケータイのAVGも豊作で、AVGが好きな自分にとっては夢のような月でした。

365日携帯電話と一緒



そみん

プライベートのケータイを買い換えました。P-01Bです。横開きにしてゲームを遊ぶと、マジで本格的なゲーム機のように遊べるのがお気に入りです♪

12/24~1/21 今月は“大アタリ!”のAVGが多くてニッコリです

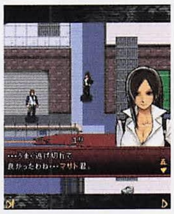
12/24 釘宮理恵さんのフルボイスはたまらんです♥

iモード用萌えコンテンツ配信サイト「萌きゅあっと(E、Yはぷるるん美少女)」の人気ゲームのスピンオフ**『魔王様は女子高生!?』**(データは右参照)。別作品でも主人公だった真央のお話とあって、たっぷり萌えさせていただきました。しかも声優は釘宮理恵さん♥ 天然ボケ気味の女の子って、たまりません!



12/24 車で人をはねて警察に逮捕……は避けたい

広い街を舞台に好き勝手に暴れられる、箱庭系のクライムACT最新作**『サムライ・ギャングスター』**[ゲームロフト:ウリキリゲームロフトなどで配信/i、E、Y対応]。主人公がアウトローでいろんな悪事も行える(警察に追われますが……)という、シリーズおなじみの自由度の高さは健在です。今回は日本が舞台で、日本刀での接近戦が新鮮な感じ。泥棒の主人公と女性捜査官という奇妙なコンビもユニークです!



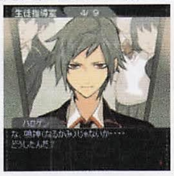
12/24 ナナミとジョウイを見ただけで泣ける~

「その強さがあれば、すべてを守れると思った」というキャッチコピーだけでグッとくる人も多いはず。いわずと知れた超名作RPG**『幻想水滸伝Ⅱ』**(データは右参照)がケータイに登場です。もうね、主人公の義姉のナナミと親友のジョウイがらみのエピソードがたまらんのですよ!! ゲーム的にもやり込み要素が満載で、文句なしの名作かと。今さらながらですが、仲間にできる人数の多さ(108+α人!)にシビレます。



12/28 思わず「見事!」とうなる秀作AVG

今月、最も震えを感じたケータイゲームが**『隙鬼間』**(データは右参照)です。ホラー系なので震えたわけではなく、話の運び方やゲームシステムと演出の融合性の高さが素晴らしくて、そのおもしろさに震えてしまったわけです。コミカルな導入から異質でシリアスな展開への持ち込み方と、「セカイのスキマ」に入り込むことで過去の追体験ができるというシステムが、実にお見事。AVG好きは、ぜひ無料体験版で試してほしい秀作です。



1/1 こういう“ごっこ遊び”に弱いんです

『メール刑事』[博報堂:ROIDで配信/i対応]にハマりました。ゲーム内容は非常にわかりやすく、主にメールのやりとりで事件を解決していくAVG。なんですが、ケータイを捜査ツールとして使うという設定がうまいんですなあ。証拠品の分析や解析など、自分の持っているケータイが特殊なガジェットになるような感覚で遊べるのがグッド! 続きのエピソード配信を待ちながら、ちくちくデカポイントを稼いで昇進を目指してます。



1/2 コツコツ素材を集めるのがクセになる!

主人公が鍛冶屋で、工房で装備品を作るためにダンジョンで素材を集めるRPG**『不思議の国の鍛冶屋2』**[ジグノシステムジャパン:本格メガゲームズなどで配信/i、E、Y対応]。基本的にはオーソドックスなRPGですが、とにかく素材集めが楽しいです。オーソドックスといいつつ成長システムがユニークで、キャラクター育成の楽しさが味わえるのも◎。気がつくと10時間、20時間と遊んでしまう、スルメ系RPGってヤツですな。



1/15 意外なカップリングにニヤリッ!

戦国時代を舞台としたゲームが増えてきたなか、個人的な注目基準は「どんな武将が登場するか」。そんな観点から**『戦国ブレイブ』**[KEMCO:ウリキリ!ケムコ帝国などで配信/i、E、Y対応]にニヤリときました。主人公パーティは、真田幸村、石田三成、直江兼継、伊達政宗、前田慶次、お市といった驚きの組み合わせ。ツッコミどころはありますが、個人的には石田三成が陰陽師っぽくてかわいいのがツボなので許しちゃいます♪



1/21 悲しい思い出も時間が洗い流してくれます

月額105円で100本以上のミニゲームが遊び放題のゲームサイト「SIMPLE100シリーズ」。ぼんやりサイトを見ていたら、**『THE 浮気度診断』**[バンダイナムコゲームス:i、E、Y対応]というゲーム名を発見。気にならざるをえないでしょう(恋人いないけどな)。はるか昔に別れた相手との思い出を振り返りつつ試してみると……「疑惑度72%で疑惑あり」。なんだか心が痛くなりましたが、最近はその痛みにも慣れてきました。



勝手に名作認定

何カ月もハマり続けている超名作!

キャバ嬢が憧れの職業になる理由がちょっぴりわかるかも

「キャバ嬢育成SLG」と聞くとちょっとアダルトな感じもしますが、これがなかなか良ゲーです。何が楽しいって、キャラクターの洋服や髪型、部屋のインテリアを変えて遊ぶという着せ替え&模様替えの楽しさが詰まっていること。毎月のように追加要素が配信されているので、飽きずに長々と遊べてます(2月からは新たな店が追加)。ちなみに昨年発表された今後の追加要素のなかで一番ニヤリとしたのは、島耕作や矢島金太郎といった人気マンガのキャラクターがお客さんとして登場するもの。早く接客してみたいです♪



▲着替えやインテリア用アイテムの種類が豊富!



◀画面下に流れる文字で会話。会話がはずむとお酒の注文が♪

キャバ嬢っぴ

- レベルファイブ(ROIDで配信)
- SLG ●月額300ロイド(税込315円相当)
- iモード対応

3本合わせて1,470円ポッキリ!!

魔王様は女子高生!?

- ウインライト(萌きゅあっとなどで配信)
- AVG ●サイト登録月額¥315(税込)
- iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応

異世界に召喚されて、女子高生ながら魔王として世界征服をはたした少女・佐伯真央(さえき・まお)。異世界から帰ってきた彼女が過ごす、ちょっぴり不思議な学園生活を描くフルボイスのAVG。選択肢しだいでイベント展開が変化!

元気ヒロインが多数登場! しゃべりまくりのAVG♥





▲主人公の真央役の釘宮理恵さんをはじめ、堀江由衣さんや中原麻衣さん、花澤香菜さんなど、豪華声優が多数出演! 全セリフをしゃべります♪

幻想水滸伝Ⅱ

- KONAMI(コナミネットDXで配信)
- RPG ●800DXポイント(税込840円相当)
- iモード対応

少年兵である主人公と、その親友のジョウイ。戦争によって引き裂かれた2人の少年を軸に、108の星の宿命を持つ者達の物語が展開していくことに。本作は1998年にPSで発売された名作RPGのケータイ移植版で、『I』からのデータ引き継ぎで『I』のキャラクターを仲間にすることも可能。

108星が紡ぐ大河RPGが完全移植!





▲シナリオはもちろん、テンポよいバトルや合体攻撃といったシステム部分も見事に再現。これぞ、完全移植!

隙鬼間(スキマ)

- セガ(★ぷよぷよ!セガで配信)
- AVG ●サイト登録月額¥315(税込)
- iモード、EZWeb対応

能天気な女子高生・草薙なぎさが、「セカイのスキマ」に干渉する力を持つハンサムな先輩・鳴神鏡也やナンパ好きのイケメンな坊主とともに怪奇事件に挑むホラーAVG。物語の本筋とは別に、怪しい「噂」を集める要素も用意されている。

怪奇現象をテーマとした本格派ホラーミステリ





▲日常の狭間に潜むスキマでは、自分以外の人間が過去に経験した事象を体験可能。事実は変えられないが、過去に干渉して真実を探ることができる。

電撃ゲームス読者限定『魔王様~』を無料ゲット!

iモード&Yahoo!ケータイ版の『魔王様は女子高生!?』を無料プレゼント! 方法は簡単で、左のQRコードからアクセスしてダウンロードするだけ。iモードのユーザーは左側、Yahoo!ケータイのユーザーは右側のQRコードをご利用ください。なお、パケット料金は別途となるので、定額制のパケホーダイ・フルなどが必須となります。また、2月28日までの期間限定となります。

ケータイゲーム今月の一本!!

…iモード対応　…EZWeb対応　…Yahoo!ケータイ対応

あのPCで人気のMMORPG『RO』が ケータイ進出!!





ラグナロクオンライン Mobile Story

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント（ラグナロクオンラインで配信）　●RPG

iモード	●プレオープン中　●基本プレイ料金無料（アイテム課金）
EZWeb	●—
Yahoo!ケータイ	●—

無料で遊べる! ケータイ版『RO』がプレオープン! 手のひらサイズのMMORPGが登場!

3年連続でプレイヤー数No.1（オリコンCS調査）を獲得した、PC用オンラインRPG『ラグナロクオンライン（以下、RO）』のケータイ版が、プレオープンとして配信中！　PC版の世界観やシステムをほぼそのままに、ケータイならではの要素が多数追加されて手軽にプレイすることが可能だ。対応のケータイさえあれば誰でもすぐにMMORPGを始められる本作の魅力を、プレオープン版の体験レポートをもとにお届けする!!



すべてがリアルタイムのケータイ用MMORPG！

◀全国から数百人のプレイヤーが同時に集まって遊べる。タイムラグを感じることもほとんどナシ。

世界観はPC版と同じ！

▶PC版同様、キャラは2Dで背景は3Dで描かれている。キャラクターの外見はメイキング可能！

重要system 転職をして冒険ができる!

『RO』の特徴の1つである転職システムは、ケータイ版にももちろん搭載！　最初は基本職のノービスから始まり、特定のクエストをクリアすると1次職に転職することが可能。また、今後のバージョンアップで2次職の実装も予定されている。



Check! PC版の『RO』は今年中に大幅アップデート!!

日本では2002年からサービスが始まり、登録ID数が300万を超えているPC版の勢いもまだまだ止まらない！　今年中には新職業や新マップが追加される大規模なバージョンアップを控えており、『RO』の世界がもっと広がる予定だ。気になった人は、今すぐPC版公式サイト（http://www.ragunarokuonline.jp/）にアクセス！



担当ライター ライト(♀) ドキドキ♥ケータイ版『RO』体験記

ここではアタシ、ライトさん（♀）がケータイ版のプレイレポートをお届け♪　ケータイでMMORPGをプレイするのは初めてだから、どんな感じなのかドキドキだわ～★

●モバイルオリジナルクエストに挑戦!

『RO』はPC版もプレイしているけど、ケータイ版にはオリジナルのストーリークエストがあってビックリ！　序盤はチュートリアルっぽいカンジで進んでいくけど、クリアまでは数十時間も遊べる本格派なんですって。さらに毎日配信される「DAYクエスト」もあるし、いろいろな種類のクエストをた～っぷり楽しめるのよ♪



▲「DAYクエスト」はログインするとその日のぶんを自動的に受注。



◀クエストを受けられるNPCはアイコンで判別できるのでとっても便利。

●オートアタックでラクラクバトル♥

バトルはすごくカンタンでフィールドにいる敵の近くで決定キーを押すだけでOK！　そのまま敵を倒すまで、オートで攻撃をしてくれるの♥　もちろんピンチになったらアイテムで回復できるし、登録しておけばナンバーキーを押すだけでスキルがカンタンに使えちゃうのよ★



▲攻撃したときのエフェクトも派手で、バトルの臨場感たっぷり！



▶PC版でおなじみのポリンも登場。敵も味方もチョ～カワイイ♥

●スクリーンショットで思い出をパチリ★

冒険中に仲良くなった友達と一緒に遊んでいるところを、すかさずスクリーンショットで激写♪



▶特定のキーを押すだけで、いつでも画面を撮って保存できる。

●まだまだ要素がいっぱい♪

同じ趣味を持つ人とギルドが作れるし、正式サービスではNPCを通じてほかのプレイヤーとアイテム売買ができるんだって♥

今すぐケータイ版をプレイしにGO!!



ケータイ版『RO』KeyWord

■チャット

画面を切り替えずにリアルタイムでチャットができる。一度使った語句は予測変換で入力を短縮可能だ。



▲長文を入力中でも周囲の様子を確認できるので安心。

■エモーション

約60種類以上のエモーションを使って、感情表現ができる。チャットとあわせて使えば、より効果的！



▶スキル同様、登録をしておけばワンキーで使える。

■プロフィール設定

住んでいる場所や好きなことを記入して、ほかのプレイヤーに公開できる。もちろん他人のも閲覧可能だ。



▲公開範囲を決められるのでプライバシーも守られる。

■横画面対応

ケータイの機種によっては、横画面で遊ぶことも可能。もちろんグラフィックの質はそのまま保たれる。



▲横画面だと、まるでPC版を遊んでいるみたい!?

PC版のコミックで特別クエストに参加！

月刊コミック誌「電撃大王」（弊社刊）にて好評のうちに連載を終了した、PC版の公式コミック「ラグナロクオンライン ここから始まる物語」の単行本が2月27日に発売。巨額の借金を背負ってしまったナイトのディッシュは、女王様気質の幼なじみのノアとともに借金返済のための冒険に出ることに。この本には、特典としてPC版の電撃大王特別コラボクエストへの参加チケットがついてくる。クエストをクリアして、コミックに関連するオリジナルアイテムをゲットしよう！

ケータイゲーム 新作ラインナップ! これだけ全部で

period zero（ピリオドゼロ）

i EZ Y!

●タイトー（タイトーステーションで配信） ●RPG

iモード	●2月中旬配信予定	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●3月配信予定	●サイト登録月額¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●2月中旬配信予定	●サイト登録月額¥315（税込）

神々や英雄を操って戦う超本格派対戦カードゲーム

キャラクターデザインは曽我部修司氏が担当!



プレイヤーのアバター用デザインは、『旋光の輪舞』や『GOD EATER』を手がけた曽我部修司氏が担当。

ネットワークに蓄積された神々や英雄のデータを召喚（ダウンロード）して戦うという設定の対戦カードゲーム。プレイヤー自身がレベルアップして特殊なスキルを獲得できるなど、RPG的な成長要素も備えた遊びごたえがある作品となっている。



5枚のカードでデッキを構築! ネット対戦も可能!!

◀火力重視型やHP回復型など、さまざまなスタイルのデッキが構築可能。白熱のバトルに挑もう！

モバイル・パワフルプロ野球MEGA-X.net

i EZ Y!

●KONAMI（パワプロワールドで配信） ●SPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）

ケータイ版『パワプロ』シリーズがネット対戦対応に!

サクセスで育てた選手も使用可能! さらに進化した本格野球ゲーム!!



▲シリーズおなじみの選手はもちろん、サクセスで育成した自分だけのオリジナル選手を使用することも可能だ。

人気野球ゲーム『パワプロ』こと『パワフルプロ野球』シリーズ。そのケータイ版の最新作では、おなじみの「ペナントモード」や「ホームラン競争」などに加えて、いよいよ「ネット対戦モード」が搭載！ 全国のプレイヤーとの熱い対戦が可能になった。



強力なチームを作り全国のプレイヤーと対戦しよう!!

◀ネット対戦は、サーバーにアップされているチームデータをダウンロードして対戦が行われる。

ゼビウス

i

●バンダイナムコゲームス（ナムコ・ゲームスで配信） ●STG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

伝説のSTGを大胆にアレンジ&旧作を完全再現!

1982年にアーケードで大人気を博した名作STG『ゼビウス』のケータイ版。アーケード版を忠実に再現した「CLASSIC」に加え、空中戦、地上戦、空中＋地上戦という3つの戦闘エリアが存在するアレンジモード「AREA-SPLIT」などを楽しむことができる。



懐かしの音楽も含めてアーケード版を忠実再現

◀「CLASSIC」はアーケード版の移植。ゲーム部分の完全移植に加えて、3つの難易度を選べるようになった。



あのバキュラを破壊可能! 新生『ゼビウス』に注目!!

◀新要素が詰まったアレンジモードでは、オリジナル版とは違う新たな楽しさを味わえる。

東京シティー★ナイツ2 オンラインコレクション

i EZ Y!

●ゲームロフト（iモードはウリキリ青春白書、EZWebはゲームロフト★青春白書、Yahoo!ケータイはゲームロフト青春白書で配信） ●SLG

iモード	●3月配信予定	●月額¥315（税込）
EZWeb	●3月配信予定	●月額¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●3月配信予定	●月額¥315（税込）

ある意味"非現実"？ ゲーム内で超充実した人生を満喫!

ゲーム内でさまざまな生活＆人生を楽しめるライフSLGシリーズの最新作が登場。プレイヤーは高校を卒業したばかりの若者となり、東京で夢をかなえるための暮らしを始めることに。キャラクターや部屋を飾るパーツは、なんと800種類以上も存在！



本当の自分になれる……そんな夢のような居場所をここで見つけよう!

▶プレイヤーはマンガ家やミュージシャンなど、さまざまな夢を追いかけながら東京で生活を送ることに。



エクエスサーガ

i EZ Y!

●KEMCO（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWeb・Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信） ●A・RPG

iモード	●配信日未定	●価格未定
EZWeb	●配信日未定	●価格未定
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥525（税込）

簡単操作で楽しく謎解き! 騎士の冒険を描くA・RPG!!

突如として連絡が途絶えた精霊達…… 聖域の騎士・ヴィンの冒険が始まる!



▲巫女であるラウラは、精霊との連絡が途絶えたことに異変を感じ、聖域の騎士・ヴィンに原因調査を依頼する。

聖域を守る騎士の青年・ヴィンを主人公としたA・RPG。溜めると攻撃をミスしやすくなる代わりにクリティカルが出やすくなる「パニックゲージ」の使い方がポイント。妖精との絆を深めることで、高位の魔法を習得できるユニークなシステムも用意されている。



鎖鎌で攻撃! ダンジョン攻略の鍵は武器の特性にアリ!!

◀武器は鍛えて強化できる。ボタン1つで簡単に変更できるので、状況に応じて使い分けよう。

Load of the Labyrinth（ロードオブザラビリンス）

i

●オープンドア（RPG大集合！で配信） ●RPG

iモード	●2月配信予定	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

タリスマンの奪還を目指す、やり込み系ダンジョンRPG

緑灰の騎士ボーバルスの裏切りによって奪われた、強力な魔力を持つ秘宝タリスマン。主人公である冒険者は、そのタリスマンを取り戻すために地下迷宮の最深部を目指すことになる。基本システムは入るたびにダンジョンの構造が変わるダンジョンRPGだが、3段階の難易度から好みのスタイルを選択できるシステムが搭載されており、プレイヤーの腕前に応じて、適切なバランスでゲームを楽しめるのが特徴だ。



主人公の属性は得意分野が違う4種類から選択

◀戦士タイプや魔法使いタイプなど、4種類の属性が存在。属性ごとに得意分野が大きく異なる。



地下迷宮の探索を助ける特殊なアイテム

◀武器や防具だけでなく、特殊な効果を持つ巻物も存在。アイテムを駆使して、最深部を目指そう。

金髪と方言のギャップが魅力のエリサが登場！

PSP版とは違う主人公での学園生活が楽しめる『**ときめきメモリアル4 mobile**』[KONAMI：コナミネットDXで配信／i、Y対応]。ケータイ版オリジナルのヒロイン・井ノ倉葵歩と親しくできるのがポイントですが、それに加えて1月は天才音楽少女の響野里澄、2月は仙台弁がキュートな金髪少女のエリサ・D・鳴瀬が登場♪ PSP版とは違うエピソードとなるので、新たな魅力に出会えたりして楽しいです。 （そみん）

月額3,360円！（だいたい）

i …iモード対応　EZ …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

つっこみ力診断ゲーム つっこみドリル

●G-mode（テトリス＆Getプチアプリで配信） ●ETC

iモード	●配信中	●サイト登録月額￥105～315（税込）
EZWeb	●5月配信予定	●サイト登録月額￥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●6月配信予定	●サイト登録月額￥315（税込）

今や「つっこみ」は社会生活に必須……なのか!?

「つっこみは社会の潤滑油である」というトンデモコンセプトのもとに登場するのが、この『つっこみドリル』。いついかなるときでも的確に気の利いた「つっこみ」を行えるよう、多数の例題が用意されている。

さまざまなタイプのつっこみの勉強が可能！



▲相方がボケたら、ボタンをプッシュ！簡単操作で、みるみるツッコミ上手に!!

プレイ後にはさまざまな診断結果が！



▶つっこみ力のほか、あなたにピッタリの相方のタイプも診断。って、役に立つんかい!?

ストライダー飛竜

●カプコン（カプコンパーティで配信） ●ACT

iモード	●配信中	●サイト登録月額￥315（税込）
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

戦闘・諜報のプロ集団ストライダーズの切り札。その名は……

1989年にアーケードでヒットした本格派ACTがケータイで復活。サイファーと呼ばれる特殊な武器での豪快な斬撃や、ジャンプを駆使したアクロバティックな移動など、本作ならではの爽快感を完全再現！



デモムービーのボイスや音楽も当時のまま！

◀敵キャラクターやステージ演出だけでなく、デモ中のボイスも完全に再現されている。



▲飛竜のサイファーがうなる！　最終ターゲットは全世界を支配する謎の冥王だ。

冥王グランドマスターを倒すべくA級ストライダー飛竜が駆ける！

絶品お宝コレクター伝説

●ビービーエムエフ（iモードはiゲーム大好き、EZWebは@ゲームワールド、Yahoo!ケータイはゲーモバで配信） ●SLG

iモード	●配信中	●サイト登録月額￥315（税込）
EZWeb	●4月下旬配信予定	●￥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●￥315（税込）

彼女と結婚するために、俺はコレクターになる!!

「コレクターとして一人前になったら結婚しよう！」。世界一のコレクターを夢見る会社員の熱芽泰造（アツメ・タイゾウ）が、彼女のすみれとそんな約束をしてから1年。会社の辞令で、泰造は30日後に引っ越してしまうことに……。ゲームは「お宝入手スポットでアイテムを入手」→「価値を鑑定」→「店やオークションで高く売る」という流れで進む。すみれと結婚するために、30日の期限内にお金やアイテムを増やそう。



お宝はゴミ屋敷にも埋まってる!?

◀リサイクルショップや高級ショップなどだけでなく、ゴミ屋敷なんて場所まで探索可能。



アイテムの特殊効果が攻略のカギ！

◀アイテムには単なる金銭的価値だけではなく、便利な特殊効果が備わっていることも。

シグマ ハーモニクス コーダ

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信） ●AVG

iモード	●配信中	●各章200ポイント（税込210円相当）	※序曲、第Ｉ楽章は無料
EZWeb	●配信中	●各章200ポイント（税込210円相当）	※序曲、第Ｉ楽章は無料
Yahoo!ケータイ	●配信中	●各章200ポイント（税込210円相当）	※序曲、第Ｉ楽章は無料

カルトな名作が幻のシナリオとともにAVGで復活！

斬新なシステムと美麗なグラフィックの評価が高かったDS用ミステリーRPG『シグマ ハーモニクス』のケータイ版。シナリオはそのままに、操作方法を遊びやすくアレンジ。待受画面などをもらえるオリジナル要素も追加され、超推理AVGとして登場！



幻のシナリオ「水泳部 生徒殺害事件」もケータイ用に復活！

◀招待制のファン向けイベント「DKΣ3713」の会場でのみプレイできた「水泳部 生徒殺害事件」もプレイできる。



◀音使いである黒上シグマは、「時紡ぎ」という能力を使い、過去の世界で事件に挑む。

勇者のくせになまいきだ。そして携帯へ…改

●SCE（iモードはSCEJ、EZWebはEZ-SCEJで配信） ●SLG

iモード	●配信中	●サイト登録月額￥315（税込）
EZWeb	●配信中	●￥315（税込）
Yahoo!ケータイ	—	

ついついハマる、異色の勇者退治SLGが帰ってきた！

魔王軍を操って“なまいきな勇者”を倒すという異色のコンセプトで話題を呼んだPSPの人気SLG『勇者のくせになまいきだ。』。そのケータイ版最新作となる本作は、前作をベースに改良が加えられたもの。ミッションクリア型のチャレンジモードの16ステージ分の内容が一新され、PSP版や前作を遊んだ人でも楽しめる。なお、ケータイ版の2作品（前作と本作の両方）を購入すると、期間限定でデジタルコンテンツがプレゼントされるキャンペーンが実施中。



うまく魔物を育てて勇者を返り討ちだ!!

▲食物連鎖を利用して、より強力な魔物を作るのがポイント。親切なチュートリアル機能も搭載！

まだまだあります！ ▶ 新作&話題作CHECK！

■『デルタリンク ～英雄の足音～』[ハドソン：モバゲータウンで配信／i、E、Y対応] 基本料金無料のRPG。フレンド登録したメンバーと、最大3人パーティでクエストに挑むことができる。

■『藍・幕末桜花躍迅伝』[オープンドア：RPG大集合で配信／i対応]『戦国魔王降臨伝』から1カ月後の幕末を舞台に、坂本龍馬や桂小五郎、新撰組が活躍するRPG。前作でも敵として登場したガイユスのほか、ブラド伯爵やジャンヌ・ダルクが新たな敵として登場する。

■『ジャララの森』[セガ：★ぷよぷよ！セガで配信／i対応] 麻雀の妖精達を相手に、一風変わったコンビ打ち麻雀対戦が楽しめる。初心者でも遊べるようにチュートリアルが充実しているほか、対局中の楽しい演出も満載！

■『アンドロイド・イヴ』[ジグノシステムジャパン：得する追加ゲームなどで配信／E対応、i、Y対応予定] 美少女アンドロイドを育てるファンタジーRPG。冒険で集めたパーツを合成して、アンドロイドをカスタマイズ可能。メインストーリーとは別に賞金首を討伐するルートも楽しめるなど、やり込み要素も豊富！



アンドロイドを育てるファンタジーRPG！

◀美少女型アンドロイドをどう育てるかはプレイヤーしだい！



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

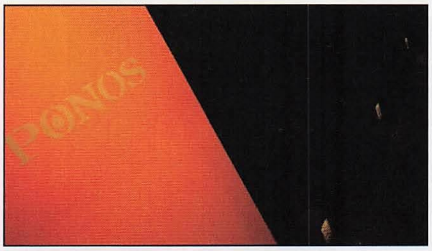
いつでもどこでもいくらでもいじるからiPhone

京都取材を敢行！　という勢いのわりには、ちょっとだけまじめに考えてしまったりした今回の記事でございます。ブログの方も、よろしくお願いいたします。

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

倉西誠一@狩られ道

とにかく楽しみなのは『PocketVegas』！　早くリリースされないかなぁ。クロンダイク、そうとう訓練しましたからね。ガッチガチでいきますよ、ガッチガチで！



日本が世界に誇るワンアイディアゲームキング！ PONOSさん@京都におじゃましてきました

今回のiPhone連載は取材ものです。1月22日、AppBankの中の人／appbankさんと、京都のPONOSさんにおじゃましてきました。「どこか日本のいいデベロッパーはないだろうか？」という僕の質問に、彼らが「PONOSさんっしょ！」と即答w　ほぼその場で京都行きが決定しまして、いろいろとお話をお聞きしてきたのですが、かなりおもしろく、とても誌面では書き切れません。といっても、前号のような文字ばっかりの記事にはしたくありませんし……と悩んだ結果、今回はブログとの二重構成でお送りいたします。この誌面ではPONOSさんにおじゃまして僕が思ったこと、考えたことをまとめさせていただき、後日、ブログの方でインタビュー形式の記事を公開させていただきます。なんという逃げだ！　という気がしないでもないですが、僕が関わる企画は柔軟性と自由度の高さが売りのわがまま放題なので、どうぞ、御容赦ください。

カジュアルゲームを再定義すべき時がきているのではないか？

PONOSさんといえば、代表作はなんといっても『パズルプリズム』でしょう。立体のブロックを上から落として進めていく3Dパズルゲームなのですが、僕が興味を持ったのはどちらかというとアクション寄りの2本、『Mr. AahH!!』『Mr.Space!!』でした。どちらもゲーム性は極めて単純です。一目画面を見ただけで、誰もがなにをするゲームなのか理解できるでしょう。そのわかりやすさもあって、海外でも高い評価を得ています（棒人間という「ジャンル」も人気ですしね、海外では)。御他聞に漏れず、僕もすっかりハマってしまったのですが、これはなんだ？　と。思わず考え込んでしまったことがありました。

それが「カジュアルゲームってなんだろう？」ということです。

コンシューマゲームの世界では一時期、カジュアルゲームは必要悪のように語られてきました。こんな単純で薄っぺらいゲームばかりが売れるようになると、日本のゲームは発展しなくなってしまうというような論調でした。確かに、いわゆるカジュアルゲームの記事を大特集してもゲーム雑誌も売れません。もっと重厚長大なストーリーのあるものの記事を作った方が、読者さんのウケもいい。断定はできないかもしれませんが、僕ら、既存のゲームメディアもその論調に乗っていたことは確かです。

それでも、です。堂々たるカジュアルゲームである『Mr. AahH!!』『Mr.Space!!』が、おもしろくてしかたないわけです（お値段もカジュアルです)。この時期は各種の大作ソフトが発売された年末だったにも関わらず、かなりの時間を、僕はこの2タイトルに割きました。そして、改めてiPhoneというプラットフォームの可能性にも気づかされました。カジュアルゲームを必要悪だとした論調は、コンシューマゲームという、ゲームの世界では中心にありながら古い体質の世界でのみ、通用する議論なのではないか？　広くゲーム全体を見て、海外までも視野に入れて考えれば、この新しいカジュアルゲームの波が、もしかすると日本のゲームクリエイターを救うきっかけの1つになるのかもしれない。おおげさすぎるかもしれませんが、そんなこともぼんやりと考えながら、僕は京都に向かいました。

新しいカジュアルゲームの定義を哲学の町、京都で考えてみる

そんな個人的な考えを自分の中で咀嚼しながら、PONOSさんのお話をお聞きしました。京都に行ってよかったw　2時間に及ぶインタビューの中で、何度かくり返された、非常に印象に残ったお言葉が3つありました。

「この操作は気持ちいいんじゃないかなということを念頭においてゲーム性を考えていきます。操作感が気持ちのいいアプリと言っていただけると最高ですね」

「プレイしてくださるみなさんが、思わず「あっ！」と声が出してしまうようなゲームが作りたいんですよ。『Mr. AahH!!』なんて、そのまんまなタイトルですけどね」

「動詞ひとつでも、ゲームはできます。走るゲーム、跳ぶゲーム……ですが、コンシューマゲームの世界では、ここまでやらなければという敷居が高いですよね。ケータイやiPhoneの場合は、それがありません。しっかりとしたストーリーやキャラクターがなくても、ゲーム性にさえ自信があれば遠慮なくリリースできます」

いずれもPONOSさんのアプリに色濃く反映されている特徴を示すものですが、こういうお言葉を、過去、何度かコンシューマゲームのインタビューでもお聞きした記憶があります。ただ、それは残念ながらアクションゲームのインタビューの席上で、なおかつPlayStation初期までのインタビューに限られます。あくまでも個人的な、限定された記憶の中で、ですが。

安直な言い方ですが、もしも純粋にゲーム性を追求していきたいというクリエイターさんがいらっしゃったら、思い切ってiPhoneの世界に飛び込んでみられたらよいのではないかと思います。ここでは全世界規模で、何千、何万というクリエイターたちと、かなりなレベルまで自由にアイディアを競い合うことができます。その状況に素直に向かいあっているからこそ、PONOSさんは京都というクリエイターにとってはある意味、理想的な都市で、まるで15年ほど前の、日本のゲームの黄金時代を生きているかのようなことを考え、そして実践できているのではないでしょうか。

（誰にでも）はじめやすくて、終われないゲーム。

必要悪とされたコンシューマベースの発想ではなく、新たな視点でカジュアルゲームを定義していく。この論考（なぁんておおげさなものではありませんが）は、今回限りで終わるものではありません。（誰にでも）はじめやすくて、終われないゲーム。これは、現時点の僕の新しいカジュアルゲームの定義です。「誰にでも」に（）がついているのは、そのタイトルが発見されなければプレイもされないという程度の意味です。ただ、カジュアルゲームにとっては、このポイントも小さなことではないと思います。「なに言ってんの？」と思われる方はぜひ、PONOSさんのアプリを遊んでみてください。きっとすぐできて、いつまでも遊んでますから。

倉西が本当にプレイしたりしたiPhoneゲーム

20100129-0207

のべ起動／プレイタイトル数 **65本**

のべダウンロード数 **46本**

社内、ゲーム業界はもちろんのこと、最近ではツイッター上でも「どんだけiPhoneアプリをダウンロードして、どんだけ遊んでんだよ」というお声をいただきます。ほほぅ。確かにそれは僕自身も知ってみたいです。というわけで、ツイッターのログをひっくり返しまして、1月29日～2月7日までの10日間に（記録に残っている分だけですが）僕が起動したりプレイしたりダウンロードしたりしたアプリをまとめてみることにしました。タイトルの横にある一言は、僕がツイッターで書いていたものですので、もしかすると事実誤認だったりする内容もあるかもしれません、あらかじめ御了承ください。また、現在もこの記録は続いています。特にプレイしたアプリの一言感想はAppBankさんが主催するiPhoneBBSに「電撃ゲームス／狩られ道の中の人がプレイしたゲームをつぶやくスレ」というスレッドを立てさせていただいて、基本、一人でつぶやきまくっています。もしよろしければ、どなたか積極的に絡んでいただけるとうれしかったりします。よろしくお願いいたします。

■1月29日

●起動／プレイしたアプリ（5本）

Sword&Poker：2連続で、4カードでとどめをさした！

Boomerang AR：ブーメランを飛ばしてキャッチ！ だけなんですが、おもしろい。

3-D Vector Ball Lite：狙ったところに打ち返すのとディフェンスは難しいですが、おもしろい！

geoSpark：これはヤバイ！ ハマる……注意しよう。

Mr.AahH!!：一種のワイヤーアクション。やっぱりおもしろいなぁ。

●ダウンロードしたタイトル（5本）

i節分：RucKyGAMES最新作！

Tower Attack、TwitterAlbum Alphabetic、geoSpark

■1月30日

●起動／プレイしたアプリ（2本）

AppBank：今さらですが、活用させていただいています。ありがとうございます。

iPhoneBBS：こちらもかなり利用しています。ゲームについて、積極的に知りたいことはこっちでチェックする感じでしょうか。

●ダウンロードしたアプリ（2本）

BATTLE BEARS、日本全国観光地リスト

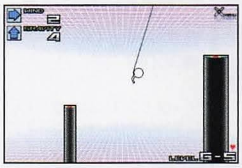
■1月31日

**まず最初にお知らせです。今回、取材させていただきましたPONOSさんでは、常時、開発スタッフを募集されています。くわしくはPONOSさんのホームページで御確認ください。かなり若い方が多くて、働きやすい職場ではないかと感じました。京都というのがいいじゃないですか、うらやましい。実際に住んだことはないのでイメージだけなのですが、やっぱり古都というのは落ち着きがあります。いいなぁ。そうそう、京都と言えば、1月の出張時に関西の開発者やユーザーのみなさんとごはんを食べる会があっ

Mr.AahH!!

ミスターアーアー

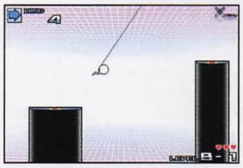
足場から足場へ飛び移る！ ワンタップのターザンアクション



POINT!

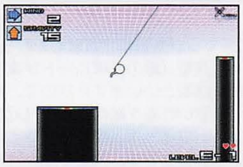
ロープにぶら下がった主人公を足場から足場へ飛び移らせるアクションゲーム。タイミングを見て画面をワンタップ！

「プレイしてくださるみなさんが、思わず「あっ！」と声が出してしまうようなゲームが作りたい」というお言葉通りのタイトルw　今回のインタビューは、このタイトルをどう読むのか？　ということの確認からはじまりました。プレイヤーがやることといえば画面をワンタップして主人公（なのか？）をジャンプさせるだけなのですが、風向きや重力、足場の高さが異なるため、計算なしには無事に飛び移ることはできない。



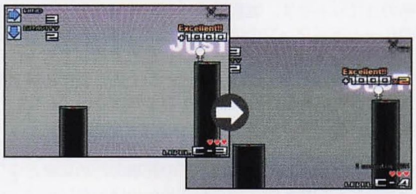
WIND!!

追い風、向かい風が吹く。それも計算して、タップするタイミングを調整する必要がある。風は、案外読みやすい？　かも。



GRAVITY!!!

上下方向に影響する重力がある。これが読みづらい。予想以上に大きく浮き上がることがあるので、特に上向きに注意したい。



JUSTを連発していこう！

足場の中央に近い位置で着地するほど、得点が高い。最も高いのは中央ぴったりに着地した場合。画面に「JUST!」と表示されるだけでなく、連続すると得点が2倍、3倍と増えていく。かなり難しいが、これをめざしていきたい。

このへんがたまらなく悩む…

当然のことながら、悩まされるのはタップするタイミング。画面内の情報が多くはないので、計りづらいんですね。僕個人は主人公の足を見て決めてます。ブランコで足を前に出すタイミングをイメージして、そこを中心に微調整しています。

PUZZLE PRIZM

パズルプリズム

これはいわゆる3Dになったあれ？ 直感的にプレイはできますが……



POINT!

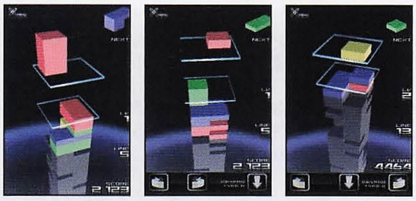
誰もが知っている超有名パズルが3Dになった……というのが一番わかりやすい表現です。ブロックをくるくる回転させて落っことすわけですが、立体なので意外とまちがいやすかったり。

さまざまな形の立体ブロックをうまくはめて、面を消していくパズルゲーム。リクツは改めて説明する必要もないほど簡単なのだが、回転時に方向をまちがいやすく（僕だけかもorz）、なかなか手強い。3種類用意されているBGM（基本的にRPGふうの音楽ではないかと感じますが）も、ファンには高い評価を得ている。



↑いわゆるこういうことでございます

ほんっとに何度も説明する必要はないのですが、画面で見ていただきましょう。くるくるっと立体ブロックを回転させてすとん！　です。もちろん上まで積み上げてしまうとゲームオーバーです。



↑操作方法は3パターン用意されています

操作方法は3種類用意されています。ボタンを使わないフリックでの操作、落とすボタンが中央にあるもの、回転ボタンが2つとも左に寄っているものです。個人的にはフリック操作は誤操作が多くなりがちですが、慣れれば速いかも。

このへんがたまらなく悩む…

ヘタクソです。それが悩みです……と書いてしまうと終わってしまうのですが、苦手だと言いながらフリックで操作するとかなり楽しい。絶対ボタン操作の方が楽で、むしろ直感的なのですが。iPhoneならではですからね、フリック操作。

Mr.Space!!

ミスタースペース

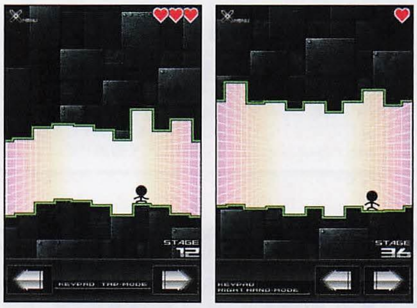
隙間を攻めて生き残れ!? こちらも思わず声が出ます！



POINT!

落下してくる天井と床の凹凸を見極めて、押しつぶされないところに逃げるアクションゲーム。連続して成功するほど天井の落下間隔が、だんだん短くなってくるので気がぬけない。

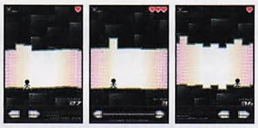
『Mr.AahH!!』同様、思わず声が出てしまうアクションゲーム。何マス分、左右どちらに動けば助かるかを見極め、すばやく移動させる必要がある。天井の落下間隔が短くなってきた時の緊張感はたまらないが、一度失敗すると、簡単な凹凸に変わり、落下間隔も広がるので長く続けられる。



↑人間、上ばかりを見ていてはいけない

攻略のコツというほどでもないのですが、ついつい天井の凹凸ばかりを見てしまいがちな目を、床の凹凸にも向けてみましょう。そうするだけでずいぶんプレイが楽になり、スコアが伸びたと、appbank君も言ってましたw





操作方法は4種類

おすすめは左右の端にボタンがある操作モード。結局、それが一番わかりやすい気がします。

このへんがたまらなく悩む…

当然ですが、時間的にあせります。100近くなってくると、どんどこ天井が落ちてくるので、ちょっとしたミスが命取りになります。攻略のための最大のポイントは、やはり平常心では……実にならないことを書いてしまいましたorz

●起動／プレイしたアプリ（11本）
3-D Vector Ball Lite：3Dエアホッケー。やっぱりまだ極端な上下には対応できない。
Dark Nebula：傾きセンサーで操作する迷路ゲーム。けっこう緊張するなぁ。でも、しっかりできてるなぁ
alphabetic：ABCを順番にタップするゲーム。職業柄、熱くなるw
Air Hockey：シンプルなエアホッケー。パック2つが楽しい。
COMPRESSION：OpenFeintで見たのですが、落ちものパズルは苦手。
Knights Onrush：有名防衛ゲーム。まだプレイしていなかったので。
A Quest Of Knights Onrush：「Knights Onrush」からスピンアウトした横スクACT
Grunts：目的地、目標（敵）を指定して部隊を導く戦場ゲーム。グラフィックはいい感じ。
MUST.EAT.BIRDS：落下傘で降下してくる鳥たちをパチンコで撃退する防衛ゲーム。ひさしぶりにやってみたら……orz
Tiki Golf 3D：3Dのパットゴルフ。ん〜、僕にはちょっと……。
Fore Lite：上空から見下ろすタイプの2Dゴルフ。ちょっと無理でした、いろいろ。
●ダウンロードしたアプリ（4本）
Tiki Golf 3D
World Cup Air Hockey Lite：このシリーズのピンポンはよかったから。
Bankshot：特にこれという理由はw
Fan Caps Free：ジュース瓶のフタを操作するエアホッケー。
■2月1日
●起動／プレイしたアプリ（1本）
太鼓の達人：「かんたん」は全曲終了！
太鼓の達人：「ふつう」全曲終了！
●ダウンロードしたアプリ（6本）
太鼓の達人 -人気曲ぱっく-：ついにきた！
Flight School Lite：これって……あれ？w
Draw Slasher: Dark Ninja vs Pirate Monkey Zombies
Valet Hero：有望な誘導ゲームです。
geoFighter：まだプレイしてませんが、今日だけ無料の全方位シューティング！
Strategery Lite：全方位STGの名作「Isotope」と同じ会社さんなので期待大！
■2月2日
●起動／プレイしたアプリ（5本）
Bankshot：反射を使ってボールを的に当てる。単純ながら熱い。
STRATEGERY LITE：ダイスを使った陣取りゲーム。すごいおもしろい！
iFarm：農場ゲーム。よかったぁ、ナスが腐ってなくてw
iQ mirror：鏡像まちがい探し。おもしろいんだけど、100点取れないorz
みそ汁レシピー年分：なごむなぁ、これ。
●ダウンロードしたタイトル（5本）
Crazy Train：OpenFeintさんの御紹介。アイコンが狂えるトーマス。
iQ mirror：Studio Loupeさん最新作！　鏡像まちがい探し！ あいかわらずハイセンス！
Twin Blades：グラフィックが国産っぽいアクション。
2360: Battle for Cydoniad：メカメカしく男っぽい全方位シューティング。
a MOLN LITE - 幸運の数字 -：買ってないですけどね、ロト6とか、普段。

たのですが、その時に『防犯マップ』の作者の方がいらっしゃってました。僕、恥ずかしながら知らなかったのですが、その場でダウンロードしまして、ぶっちゃけ、感動しました、このアプリには。どういうアプリかというと、大阪府警がネット上で公開している犯罪発生情報（でいいのかな？）のフィードを自動的に読み込んで、地図と連動させて表示するというアプリです。子どもがいる方ならわかっていただけると思うのですが、「児童に声をかける」（かける言葉の内容が問題！）ということは日常茶飯事なん

TOWER DEFENSE STORY

倉西はなぜ、これをはじめ、これにハマっていってしまったのか？　答えはない

タワー・ディフェンス物語

まさにタイムイーター！
時間はいくらあっても……

GEO-DEFENSE



■Critical Thought Games
■230円

最初にハマったタワー・ディフェンスはこれでした。Time誌が選ぶ2009年のベストゲームでも、確かかなり高い順位に入った秀作です。大きな魅力がベクターアートと呼ばれる独特なグラフィック。タワー・ディフェンスにとどまらず、あらゆるジャンルで「GEOフォロワー」が登場し続けてますね。

TowerMadness



■Limbic Software
■350円

自軍のユニットと敵キャラクター、攻撃のエフェクト等が3Dで表現されたタワー・ディフェンス。数か月間隔で新しいマップも追加されているので、長く楽しめます。とか言いながら、プレイしたきっかけは「宇宙人がヒツジをさらっていく！」というw　なんともあれな設定にひかれたからですが。

Defender Chronicles



■Chillingo Ltd
■350円

横画面／横視点というタワー・ディフェンスにはめずらしい画面構成ながら、独特のゲーム性を持つ秀作。バランス的には弓矢偏重のような気がしますが（レベル3まで強化するとかなり使えます）、難易度によってはそれだけでは突破できないステージも出てくるので歯ごたえがあります。グラフィックもキレイに描かれてますよねぇ、ほんと。

エレメンタルモンスターTD



■ハドソン
■450円

元はフラッシュゲームだったというタワー・ディフェンス。ユニットをカードで表現していて、デッキを組んでステージに挑む（デッキに入れたユニットしか使うことはできない）のが最大の特徴です。実際の攻略では、ユニット同士の連携効果を計算する必要があったり、ユニット=カードという感覚が強く表現されています。おもしろいですよ、単純。

THE CREEPS!



■Super Squawk Software
■115円

ユニットやステージのデザインはかわいらしく、それほど広いステージもないので「簡単かな？」と思わせますが、かなり詰め将棋的な側面の強いタワー・ディフェンス。一手まちがえたからといってゲームーバーにはならないまでも、かなりな痛手になることはあります。ちなみに半澤選手@POWER GRAPHIXXはワールドワイドで上位ランカーですw

Field Runners



■Subatomic Studeios, LLC
■350円

iPhoneにタワー・ディフェンスというジャンルを定着させたとさえ言われている高評価タイトルです。個人的には6本目に触ったタイトルなのですが、これをはじめてしばらくは他のタイトルをプレイする時間がめっきり減りました。確かにおもしろいです、これ。ユニットもわかりやすくグラフィックもキレイなので、入門アプリとしても最適です。

タイムイーター。その称号は、タワー・ディフェンスにこそふさわしい

古くはファミコン版『ウィザードリィ』、最近では『モンスターハンター』。ゲームライター→ゲーム雑誌編集者→ゲーム雑誌編集長→ゲームライター（あれあれ？　振り出しに戻った？）などという不埒かつ不健康な経歴を歩んできた人間ですから、人生の、いったいどれだけの割合の時間をゲームに突っ込んできたかは考えたくもないわけですが、iPhoneのタワー・ディフェンスも、これまた破滅的に時間を奪っていきます。そもそも、タワー・ディフェンスは押し寄せる敵を、あらかじめ配置した自軍ユニットで撃退するということがゲーム性の基本ですから、プレイが敵がどんなにうまくやったとしても、プレイ時間を短縮するということはまずできないわけですね、当然。時間経過は敵任せな側面が強いわけです（そういうワケなので、たいていのタワー・ディフェンスには倍速モードが用意されていますw）。そりゃ、気がつけば朝が昼になり昼が夜になって夜が明けるのも無理はない。

と、いきなりネガティブげなことを書きましたが、タワー・ディフェンスが非常におもしろいゲームジャンルであることはまちがいないところです。また、コンシューマゲームの世界ではまだまだ一般的ではないので、僕が紹介したゲーム好きの方々は、ことごとくハマってもいきました。ぜひ！　読者のみなさんにも「時間には十分どころか十二分に御注意」いただいて、プレイしてみてもらいたいと思います。

上には僕がハマってきた6本のタイトルを挙げさせていただいてますが、実際には合計すると20本くらいのタワー・ディフェンスを触ってきていましてorz　そんな中から、ここでは選びに選んで1本だけ、おすすめしてみたいと思います。と……なると、やっぱりなんだかんだで安定感の高い『Field Runners』ですね。上にも書きましたが、タワー・ディフェンスというジャンルを世に広めた傑作タイトルです。去年の秋にバージョンアップがありまして、OpenFeintに対応し、2つの新マップも追加されましたから、遊びがいはぐん！　と上がっています。ただ、いわゆる迷路型（敵の進軍ルートが決まっているものを通路型、自軍ユニットで敵を導くものを迷路型といいます）なので、初心者は戸惑う部分もあるかもしれません。まず最初は一番安い武器を敵の入り口付近から並べていき、敵が通っていく通路を作っていきましょう。フィールド全面を使って、うねうねと、少しでも長く武器と武器の間を通らせればいいわけです。ただ一点、注意しなければいけないのは航空機系のユニットです。戦闘機やヘリは自軍ユニットの上空を飛んでいってしまうので、そのルート上（マップの中央です）だけは、先回りしてミサイル等の強力な武器を配置しておきましょう。少しでも長い迷路のような通路を作ること、対航空機を意識して少しだけ先回りしてマップ中央のライン上にミサイル等を配置すること。この2点が最初からわかっているだけで、プレイの結果はずいぶん変わってくるはずです……あ、なんか偉そうに書いてるなぁ＜俺

いや、それにしても……最近はけっこうがまんしてたのに、この記事のためにまたタワー・ディフェンス熱が再燃してきました。いかん……いかんから……ほんとに……。

最近ハマっているタワー・ディフェンスはこれ！

STAR DEFENSE



■ngmoco ■115円

ユニットだけでなく、マップ自体が3Dで描かれるため、進軍ルートの確認や武器の配置に独特なカンのようなものが要求されます。ただですね、くるくるくるっと球体のマップを回す感覚はこのタイトルだけの楽しみです。けっこうクセになりますよ、これ。

■2月3日
●起動／プレイしたアプリ（3本）
GraalOnline Classic：いろんな意味ですごいMMOらしい！
Tic Tac Toe Free：いわゆる○×三目並べ。ネット対戦もできるらしいw
Heavy Mach 2：ロボットを誘導して戦うゲーム。「FRONT MISSION ALTERNATIVE」っぽい！
■2月4日
●起動／プレイしたアプリ（6本）
Bankshot：壁にボールを反射させて的に当てる。それだけなんですが、深い。
Strategery：製品版をそろそろ買うべきか？　でも、無料版で十分な気もw
Sword&Poker：まだあきらめてないw
GRAAL ONLINE CLASSIC：なにかによく似たMMO。すぐ殺されたけど、すぐ殺したった！
iQmirror：なぜ100点を超えられないorz
太鼓の達人：「むずかしい」はむずかしいw
●ダウンロードしたタイトル（2本）
iTankster Full Free：戦車を使った防衛ゲーム？ なのかな？
ONI BASEBALL：鬼がバット振ってますねw 節分記念で無料！
■2月5日
●起動／プレイしたアプリ（8本）
Bankshot：ボールを反射させて的に当てるゲーム。伸び悩み中orz
Cyberrunner：傾きとタップでサイバーなコースを走る。電車の中でのプレイは無理w
Strategery Lite：ダイスで戦う陣取り。もういいかげん有料版にしようよ＜俺
Sword&Poker：B15F突破は、一発で決めました！
ONI BASEBALL：ボールを打ち返すだけのゲームなんですが…なんとか2ケタ得点したい！
HEAVY MACH2：ロボットを誘導して戦うシューティングアクション。一番やってるゲーム。
ORBITAL：一言では説明できない傑作。
太鼓の達人：才能ない？orz
●ダウンロードしたアプリ（13本）
こころくろっく：モデル／三枝こころさんの時計アプリです。音声も収録されてますね。
ツイットキャスティング・ライブ：iPhoneベースの中継アプリ。今度、なにかやってみよう！
Peggle：いわゆるパチンコ的ななにか？
HOMERUN BATTLE 3D：おもしろそう！ あれ？ 鬼野球とかぶった？w
Pets LIVE 10 Master Points：戦わせるゲームですね、きっと。
Sir Revs-a-Lot：よくはわかってませんが、数時間前は無料になってなかった気がします。
Underworld：ディアブロふうアクションRPG。やり切れるかなぁ……。
かなぶん Free版：いくつ単語を作れるかを競うゲーム。職業柄、楽しみ。
フェノア戦記2：おもしろそうなアクションRPG。ただいま115円！
クレヨン・フィジックス Deluxe：これかぁ、ヨーロッパだったかで大好評だったヤツ。
Ancient Tribe：育成系RTS。画面を見ていると、期待させられますね。
さっぽろ雪まつりなう：雪まつりを楽しむた

です。メディアに上がらない連れ去り未遂だって、決して少なくはありません。そんな情報が、しっかりマップでチェックできるのです。もちろん起こってしまった後の情報ではあるわけですが、「昨日、こんなことがあったんだよ、気をつけてね」と、子どもに注意を促すことはできるでしょう。それだけでも防犯上、大きな意味があると思います。こんなところで書いていても意味はないのかもしれませんが、どこなんだろう？　警察庁？　総務省？　該当する官庁の方はぜひ、全国版の発注を真剣に検討していただきた

Pocket Vegas 2010.02

※『PocketVegas』の画面は開発中のものです。『こころくろっく』の価格は原稿執筆時点のものです。

いよいよリリース目前に迫りました！ 2010年、AppBank伝説に新たな1ページが！



PocketVegas

■AppBank
■価格未定
©AppBank

本誌発売時点ではまだ！　まだリリースされていない？　のではないかと思われますが、もうすぐ！　です！（予定）

2010年、AppBankがそのすべてを賭けて世に問う（と、サイトに書いてあった気がします）遊びのプラットフォーム『PocketVegas』！　本誌発売時点ではまだリリースされていない可能性が高いのですが、2月中にリリースされるであろうことはまちがいのない予定です（？）。僕ももう！　先月からこっち、わき目もふらずにクロンダイクを鍛えに鍛えています。負けない！　負けたくはない！　と、やる気満々なのですが、最近、またちょっと開発途中バージョンをプレイさせていただきまして、いや、楽しかった。総合プロデューサーのentrypostmanさんにも勝ったし！（正確には一勝一敗）　気分よく紹介させていただけます。みなさん御存知なことばかりかもですが発売直前！　情報をおさらいしておきましょう。

Solitaire City Classic



■Digital Smoke
■115円
©Digital Smoke LLC

『PocketVegas』に備えて、クロンダイクを鍛えるならこの一本！　操作性が良好なので、まじめに上達します。

PocketVegasは対戦が基本である



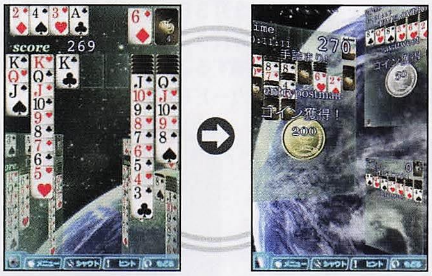
何度も書いていますが、今回、第一弾として『PocketVegas』に搭載されるのは対戦型ソリティアです。ルールは、最もベーシックなクロンダイク。それにしてもですね、自分の画面内に敵の様子が見えるところがまたあせるんですよね。見ている余裕がないはずなのに、ついつい目に入ってきてしまう。そのプレッシャーをはねのけて、カードを操作しなければなりません。

ツイッターアカウントでログインします



『PocektVegas』には、自分のツイッターアカウントを使ってログインします。この御時世ですし、iPhoneユーザーにはツイッターユーザーが多いので、このログイン方法はありだと思いますといいますか『PocketVegas』のためにアカウントをとりましょうw　ちなみに僕のアカウントはkararemichiです。ストレートに芸がなくてすいません。

PocketVegasには当然、勝敗がある



勝敗はポイントで決まります。全員がカードをクリアするか、タイムアップになった時点でのポイントで順位が決まるわけです。ポイントを意識したプレイって……。

残り時間の攻防が熱いかも！



参加者のうちの誰かが手づまりになってから10秒経過した時点でゲームが終了し、その時点でのポイントで勝敗が決まります。この10秒が、かなり熱いことになるわけです。やはり、より速く判断し、指を動かす訓練が必要ですね。

PocketVegasはまだまだこんなものじゃない？



『PocketVegas』は単なる対戦型ソリティアアプリではありません。何度も書いていますが、まだまだゲームが増えていきますし、第一弾にも、実は楽しい秘密が仕掛けられていました。あれ、おもしろいですよ、かなり。もちろんあれも対戦型でしたねw　とにかく！　ダウンロードしたらぜひ長く、iPhoneに止めておいてください。きっといいことがあると思います。

三枝こころさんの魅力がつまりまくった時計＋写真集アプリ



こころクロック



■AppBank
■450円
©AppBank

法律相談所MIRAIOのCM等で注目を集めるモデル／三枝こころさんをフィーチャーしたアプリ。画像は325枚、音声は60種類以上が収録されている。

『こころクロック』発売記念オフ会に潜入したりした



去る2月6日土曜、AppBankが企画した時計+写真集アプリ『こころくろっく』の発売を記念したトークイベントが開催され、さらにそのあと、オフ会も催されました。そして！　なんとその場には『PocketVegas』の開発途中バージョンが持ち込まれ、総合プロデューサー／entrypostmanさんと対戦して勝つとiTunesカード1500円分がもらえるというステキ極まりないイベントも用意されていまして、すいません、申し訳ないことに僕、勝ってしまいまして、見事にiTunesカードをゲットしてしまいました。ありがとうございます。しかし、です。結果を見ればentrypostmanさんに勝ったのは僕とRucKyGAMES君の二人だけ（参加者は50名程度）。さすが総合プロデューサー、かなりの強者であることはまちがいありません。

めのアプリ。百万石祭りもぜひ！
ブラタモリ提供 ブラアプリ：番組は見たことありませんが、明日、銀座界隈に行くので。
■2月6日
●起動／プレイしたアプリ（6本）
Angry Birds：パチンコで鳥を撃ってブタを倒すゲーム。おもしろい！ んだけど、まだ当てずっぽうだ……。
peggle：古いタイプのパチンコを元にしたゲーム。コツがつかめない……。
禁煙カウンター：ゲームではないけど、でも、僕は確かに使いはじめたんだ。
Sir Revs-a-Lot：車でUFOを踏んづけて、いかに長く飛ぶか……なゲーム。
世界遺産：みそ汁レシピに続く癒し系ソフト。
HOMERUN BATTLE 3D：これはすごい！ オンライン対戦も秀逸！ おもしろい！
●ダウンロードしたアプリ（2本）
Sniper Vs Sniper: Online Lite：オンライン対戦が楽しみすぎる！
1000: Find 'Em All!：リアルな地図と連動した宝探しらしい。おもしろそう！
■2月7日
●起動／プレイしたアプリ（18本）
ARCADE HOCKEY：オーソドックスなエアホッケー。飽きがこないですね。
Cell War：クセのあるシューティング。
HOMERUN BATTLE 3D：最高に楽しいホームラン競争。でも、まだ最高本数がorz
iFarm：収穫は数日ごとになってます、最近。
Glow Hockey：GEOふうエアホッケー。悪くないですよ、これ。
世界遺産：和み系リファレンスアプリですね。
Fan Caps：ビンのフタのエアホッケー。滑らせる方向を指定するのがめんどくさいかも。
iGreen：まじめに考えたい植林情報アプリ。
geoFighter：入門ソフトに最適な全方位シューティング。
かなぶん Free版：ひらがなを組み合わせて単語を作る。けっこうハマる。
ReBouncec：コインをブロックに当てて崩していく。おもしろい！
GALAXY ON FIRE：完成度の高い3Dシューティング。傾き操作はあいかわらず苦手
NineGaps Lite：計算パズル。ハマりますね、これはね
TwitCasting Live：手軽にライヴ中継できるアプリ。こっそり使っちゃいましたw
1000:Find'em All!：リアルな地図上でも楽しめる宝探しアプリ。
こころくろっく：和みますねぇ
ブラタモリ提供ブラアプリ：番組を知らないからなぁ
AngryBirds：これもすごいおもしろい！ さすが @appbank 君です
●ダウンロードしたタイトル（7本）
Azplode Free：誘爆ゲーム？ 画面がキレイ
Firefighter 360：AR消火ゲーム。
iQuarium：以前から気になっていた水槽アプリ。ついにゲット
Graves Robber：SF？ ファンタジー？ 3Dアクション。今なら115円！
Pigs VS Wolves：進軍系防衛ゲーム。グラフィックが気になりまして
Paper Fish：磁石でなにかを釣るゲーム。グラフィックにひかれまして
Chop Chop Ninja Lite：忍者（？）が主役のタップアクション。とりあえず無料版から

いと思います。『防犯マップ』はiPhoneアプリですが、この仕組みで、いろんなアウトプットが可能ではないかと思います。と、まじめな話をした後で恐縮ですが宣伝です。弊社刊のMac専門誌／MacPeopleで、三枝こころさんの連載がスタートします！　どういう連載なのか……は、僕も聞いていないのであれですが、決定です。もういいじゃないですか、どんな連載でも、きれいな女の子がにっこり写っていてくれれば！　ぜひぜひ、チェックしてください。きっといい感じなんじゃないかと期待しています。



注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス

さまざまな作品とのコラボレーションで話題を呼ぶアーケードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオンII』。家庭用ゲームメインの人も見逃せないコラボの魅力に迫る！

ARCADEを愛する者



うま

ATCGの新カード追加って、ワクワクしますよね。先日もとあるゲームで新カードが追加されたのですが、1日で300ゲーム以上プレイしちゃいました、てへ。

3月3日！ 人気ATCG（アーケードトレーディングカードゲーム）『LoVII』初の大型バージョンアップ決定!!

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII
深淵ヨリ招かれしモノ

スクウェア・エニックス発のアーケードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオン（以下、LoV）』の第2弾がついにバージョンアップ！ さらなる変貌を遂げる戦いのカギとなる、新使い魔達の姿とは!?

新たな使い魔たちが続々と参戦表明！

使い魔が描かれたプレイカードを操作し、敵と戦うATCG『LoVII』が、3月3日に初の大型バージョンアップを行うことが決定！ ここでは、新登場することが決定している使い魔達のカードを紹介していく。



◀多くの作品とコラボしてきた『LoVII』。今回はついに『FFXI』から使い魔が参戦決定!!

ロード オブ ヴァーミリオンII 深淵ヨリ招かれしモノ

- ●スクウェア・エニックス ●稼働中 ●RPG ●操作方法：トレーディングカード+専用コンパネ
- ●プレイ料金：店により異なる、スターターパック¥500、NESYSカード¥300
- ●排出カード：プレイ終了後1～2枚排出

CHECK『LoVII』の基本的なシステムをチェック

本作の対戦では、制限時間内に画面上部にある相手のアルカナストーンゲージをより減らしたほうが勝利となる。ゲージを減らすには、敵のアルカナストーンを制圧したり、敵パーティを全滅させればいい。アルカナストーンは全部で3つ設置されており、パーティを近くに留まらせることでゲージを減少させられる。制圧を狙うか、敵の全滅を狙うかは、敵と自分のパーティの編成や状況に合わせて判断しよう！



◀使い魔たちは各自、1つずつ特殊技を持っている。それらを駆使して、敵のゲージを減らしていこう！

『II』で初登場する使い魔や『I』から一新された使い魔を紹介！

『LoVII』の魅力は、アクション性や戦略性だけではなく、カードに描かれた使い魔達にもある。有名イラストレーターの手によって描かれた使い魔は、全部で130種類以上存在し、次回バージョンアップで大幅追加されることが決定している。現在判明しているのはオリジナルの5種類、『FFXI』からのゲストの4種類、そして『I』で登場していた使い魔の再登場の2種類、計11種類だ。再登場となる使い魔は、特殊技も性能も『I』とは異なるものに変更されている。以下で、イラストとともに特殊技も紹介していこう。



◀新カードも、それぞれが個性的な特殊技を持っている。その内容も、一部だが公開していこう。



テティス 『I』では海種で30コストのキャラクターだったテティスが復活！ スービエなどと、相性がよさそうな使い魔だ。



◀特殊技の「拡散波紋」は、スマッシュダメージがアップ！ さらに拡散攻撃をスマッシュにする効果を持つ。



アテナ 特殊技の「守護女神の智略」は、範囲内の敵すべての攻撃力を下げ、通常攻撃範囲を縮小する。



ラクシュミー 特殊技の「エナジーリング」で、味方の攻撃力と防御力をアップ！ ただし1体でも死滅すると味方が全滅する。



ジャンヌ・ダルク 特殊技は、「英霊の導き」。自身の攻撃力・防御力・移動力がアップする。単体だけに効果はかなり高そうだ。

パーティ編成の方法について

『LoVII』では、使い魔カードを複数登録してデッキを組んで戦うことになる。このデッキは、各カードに書かれたコストが合計90になるまで登録させることができます。デッキを組んだら、いよいよゲーム開始！ ゲーム中に出撃させることができる使い魔は、全部で3体のみ。そのほかの使い魔は、ストックプレイスと飛ばれるエリアで待機させておき、ゲートと飛ばれるエリアの中でのみ、入れ替えることができる。



FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI

人気MMORPG『FINAL FANTASY XI』と衝撃のコラボレーション!!

数々の人気作品とコラボレーションしてきた『ＬｏＶⅡ』。3月のバージョンアップでは『ＦＦXI』が登場する。参戦する使い魔は、どれもボスクラスの強敵ばかりだ。彼らは『ＬｏＶⅡ』でも、強大な力で対戦相手をなぎ倒していくのだろうか。



▶数々の冒険者の前に立ちはだかってきたボスたち！　その実力のほどは!?



闇の王
特殊技の「インプロージョン」は、敵１体に闇属性のダメージを与え、さらにＨＰを徐々に減らす効果がある。しかも使うほど効果が上がるレベル制だ。



カムラナート
特殊技は範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える「大風車」。味方アルカナストーンシールドが封印中は、威力が上昇。



エルドナーシュ
特殊技の「ステラバースト」は、範囲内の敵すべての攻撃力をダウンさせ、さらに攻撃間隔を長くする。



アークエンジェルEV
特殊技は、範囲内の敵の防御力を徐々に下げる、「ディアガⅡ」。効果時間の長さや減少値は、どれほどだろうか。

PickUp 一部の新カードのスペックを公開

数々の新使い魔のなかから、神族のドミニオンと不死のガルムの２枚カード画像が届いた。どちらも独特な特殊技を持ち、コストも低めとなっている。さまざまなデッキに組み込みやすいだけに、性能次第ではキーカードとして使われる可能性もある。以下の画像を見て、どのようなデッキに組み込むか、今から考えておこう！



サキュバス　『Ｉ』では味方を強化する特殊技で、魔種デッキのキーカードだったサキュバスが復活！　今作では敵を弱体化させる特殊技を使う。



◀特殊技の「フォーリンラブ」は、範囲内の敵すべての攻撃力と防御力をダウンさせる。攻撃の起点となるか。



ガルム
特殊技の「番犬の首輪」は、範囲内の敵・味方１体の移動速度を、一定時間自分と同じにするというもの。ガルム自体の移動速度が２なので、敵の移動速度を落として、確実に攻撃を与えるのが有効だろう。



ドミニオン
特殊技の「コールロード」は、ゲート内の味方プレイヤーキャラクタを呼び出す、というもの。ただし呼び出されたキャラクタのＨＰは減少される。レベル制なので、使うほど減少されるＨＰが少なくなる？

Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを語るコラム

ゲーセンのある日々と私 第6話

夢と希望とコラボレーション

『ＬｏＶⅡ』、というか『ＬｏＶ』シリーズといえば、やはりコラボレーションは切っても切り離せないものでしょう。その作品は多岐にわたっております。ゲーム作品からですと『Ｉ』のころは『ヴァルキリープロファイル』『ラスト レムナント』『ファンタジーアース ゼロ』『スターオーシャン』『ドラッグオンドラグーン』。また、コミックの「黒神」ともコラボしておりました。『Ⅱ』になってからは、『ＦＦⅣ』と『ロマンシング サ・ガ2』。さらに、世界的に有名なカードゲームの『マジック:ザ・ギャザリング』ともコラボを果たしております。 さて、このコラボレーションは賛否両論あります。やはりオリジナルのキャラだけでプレイしたい、という意見もありますし、好きなゲームのキャラがカードになるからうれしい、といった意見もあります。個人的には世界観さえ壊れなければ賛成ですね。やはり他作品のファンを取り込める、というのは大きいです。まあ実はこの私も、ハマったきっかけが、このコラボなんですけどね。もともと『Ｉ』もプレイしていたのですが、そのころは時間もとれず、別のゲームに熱中していたこともあって、プレイする機会が少なかったんです。でも『Ⅱ』になって、知り合いが１枚のカードをくれたのです。そのカードというのが、『ＦＦⅣ』から参戦したカインなのです。竜騎士というものに目がない自分にとって、カインをいただけるなんて、光栄至極。せっかくいただいたからには、使わなければカードに申し訳がたたない！　というわけで、カインを使うためだけにプレイしたら、一気にハマってしまいました。まあ、全国対戦は一度もしたことがない、シナリオ専門プレイヤーですけどね。しかし初めて特殊技の「ジャンプ」を使ったときは感動しました。何しろ発動時に、「やらねば俺たちがやられる！」って叫ぶんですよ？　これ、最初のミストの村でのセリフなのです。たまりませんよね。脱線してしまいましたが、そんなわけでこれからもコラボには期待しております。

さて、バージョンアップしたら、がんばって『ＦＦXI』のカードを集めますよ。『ＦＦXI』もプレイしておりますので、やはり気になるのです。ああ、またコラボの罠にかかって、たくさんプレイしちゃうんだ。そんなわけで、『ＦＦXI』のカードとなら、喜んでトレードしますよ！

編集部内の『ＬｏＶⅡ』プレイヤーのみなさん、ひいたらぜひお声をかけてください。お待ちしております。と、トレードの相談までしてみたり。　（うま）





◀▼特殊技の発動時には、声優さんがセリフを叫んでくれます。『ＦＦXI』のキャラがどんな声で技を叫ぶのか。今からかなり楽しみです。

一撃必殺の逆転技 アルティメットスペル
使い魔と一緒に出撃する、プレイヤーの分身となるプレイヤーキャラクタ。彼らが出撃しているときのみ使える究極魔法、それが「アルティメットスペル」！　この魔法は全部で９種類あり、ゲームスタート時に３つを選択。「アルティメットスペルゲージ」がたまることで発動できる。ただし発動できるのは、それぞれ１回ずつと制限されている。また、最初から９つすべてを選択することはできず、プレイを重ねていくことで増えていく仕組みになっている。



話題のPCゲームをごばーっと紹介！

電撃PCゲームス Personal Computer

PCゲーム界に、人気SLGシリーズの最新2タイトルが登場。両タイトルをプレイして、ガンダムをいじる楽しみと鉄道をいじる楽しみを存分に味わってみよう。

PCを愛する者



うどん

PCゲームに夢中の非コンシューマライター。現在は、『GNO3』のサービス開始を心待ちにしながら、『A9』にドップリハマる日々を送っています。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION 3



ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン　●3月1日サービス開始　●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）　●￥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」のもの。月額利用料金については公式サイトを参照　●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード　●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

『GNO』シリーズ最新作が3月1日にいよいよサービスイン！

1日10分のプレイで宇宙世紀の壮大な戦いを楽しめる戦術級SLG『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』の正式サービスが、いよいよ3月1日に開始される。今回はその特徴を総まとめ！

対立する陣営に属して宇宙世紀の戦いを体験する

『GNO』シリーズは、宇宙世紀を舞台に1部隊の指揮官となって、数々の戦いを勝ち抜いていく戦術級SLGだ。プレイヤーは、モビルスーツ（以下、MS）をはじめとする複数のユニットで自部隊を編成し、戦闘における行動方針を設定する。戦闘はログアウト中でも自動的に推移して勝敗が決する仕組みなので、ユニットやパイロットの強化と部隊編成のために短時間だけログインする、というプレイスタイルでも十分に楽しむことができる。

シリーズの最新作となる『GNO3』でもこれまでの作品と同様に、約3カ月間（1クール）で一年戦争（「機動戦士ガンダム」）からデラーズ紛争（「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」）、グリプス戦役（「機動戦士Zガンダム」）へと時代が移り変わり、各時代での戦いが繰り広げられる。また、以降のアップデートで、さらにその先の時代の戦いも舞台となる予定だ。初期にプレイヤーが選択できるのは地球連邦とジオン公国の2つの陣営だが、デラーズ紛争の時代になるとジオン公国はデラーズ・フリートに変わり、グリプス戦役の時代になるとティターンズ、エゥーゴ、ジオン共和国（のちにアクシズ）の3つに陣営が分かれる。グリプス戦役の時代では、かつての敵が仲間となり、逆に仲間だった者が敵になるという展開も待ち受けている。

的確な部隊編成が戦いの勝敗を決するシステム

部隊編成では、フォーメーションの選択、出撃するユニットの選択と配置、搭乗パイロットおよび装備するパーツの選択などを行う。前作までは、ヘックス上に自由にユニットを配置してフォーメーションを決定していたが、『GNO3』では用意されている固有のフォーメーションを選ぶシステムになっており、よりスピーディーに編成を行える。例えば、フォーメーション「基本型」を選ぶと、前衛2機が「回避重視／近MS狙い」、後衛2機が「命中重視／近MS狙い」の行動方針で配置されるといった具合だ。このときに設定される行動方針は、ユニットの命中率などに影響したり戦闘時の行動傾向を決定したりする要素で、その主なものは以下のとおり。

●命中重視　：命中率が上昇、回避率が低下
●回避重視　：回避率が上昇、命中率が低下
●通常　　　：命中率と回避率への補正なし
●近MS狙い：一番近くにいる敵ユニットを攻撃
●低HP狙い：一番HPの低い敵ユニットを攻撃
●高HP狙い：一番HPの高い敵ユニットを攻撃
●強MS狙い：一番コストの高い敵ユニットを攻撃
●1番機護衛：1番機の近くにいる敵ユニットを攻撃

敵MSが「低HP狙い」の行動方針だった場合、HPの低いユニットを「回避重視」の行動方針にして囮にすることが有効といったように、敵の行動方針に的確に対処できる行動方針を選ぶことが勝敗に大きく影響する。

なお、パイロットの育成も編成における重要なポイント。パイロットには部隊長と部下の2種類があり、部隊長は獲得スキルの順番などを細かく設定できる。一方の部下は、格闘＋回避重視の「ディフェンダー」、遠距離射撃特化型の「ストライカー」などの成長タイプが設定されており、それに応じて能力が向上する。



▲隊長の育成をカスタマイズ。「NT素養」のスキルを取得すればニュータイプ専用ユニットでサイコミュ兵器などを使える。

毎日繰り広げられる2種類の戦闘と週末に実施される大規模な戦闘

『GNO3』の戦闘は、「通常戦闘」「任務」「大規模任務」の3種類に分けられる。通常戦闘は一定時間ごとに発生し、敵部隊（NPC部隊かプレイヤー部隊）に勝利すれば「戦果ポイント」を獲得できるが、敗北すると獲得できる戦果ポイントが大幅に減少してしまう。ログアウト中は、この通常戦闘を繰り返して戦果ポイントを稼ぐのが基本となるだろう。任務は、3部隊vs3部隊で行うミッション形式の戦闘。勝利することで、戦果ポイントに加えて「任務ポイント」を獲得できる。これらのポイントは毎週集計され、ランキング上位のプレイヤーには敵の機体や補給ポイントなどの報酬が与えられる。

なお、毎週末に行われる大規模任務は、「星一号作戦」や「星の屑作戦」といった、宇宙世紀の有名な戦いを題材とした戦闘だ。その勝敗によっては、以降の歴史が「IF」のものに変化することもある。大規模任務には予選（1～3回戦）と最終戦があり、予選で優秀な成績を残した部隊の隊長機などが最終戦に出撃できる。最終戦では、原作のキャラクター達の乗るユニット（「星一号作戦」では、アムロのガンダムやシャアのジオング）が登場し、それらが繰り広げる熾烈な戦いに、プレイヤー達の隊長機が乱入することになる。



◀ほかのプレイヤーが観戦するなか、両軍の精鋭達が激突する。

新たなユニットを自部隊に加え勝利をより確かなものにする

プレイヤーは、自分が属する陣営の「開発系統図」に用意されているユニットを開発＆補給することで、自部隊を強化していく。開発には「開発ポイント」が、補給には「補給ポイント」が必要になるが、開発ポイントについては、系統図に設定されているルートにそって開発を進めることで、必要な値が少なくなる仕組みだ。右ページに、一年戦争の時代における開発可能なユニットとその開発系統図を掲載しているのでチェックしておこう。

なお、同じ陣営のプレイヤー同士なら、「トレードチャット」や「マーケット」のシステムを利用してユニットを売買あるいは交換することも可能。自分が未開発のユニットを仲間から入手することができるわけだ。



◀ほかのプレイヤーが出品しているユニットをマーケットで購入。

『GNO3』初プレイ時のチェックポイント！

ゲーム開始時にまず行っておきたいのが「補給」コマンドによるパイロットの「補充申請」だ。最初に設定されているパイロットは顔グラフィックがない一般兵であり、能力も低めに設定されている。パイロットの補充申請を行うことで、固有の顔グラフィックを持つ部下達が加わるのだ。盾役に適任の「ガーディアン」か「ディフェンダー」の成長タイプを2人、攻撃役として適任の「アタッカー」か「ストライカー」の成長タイプを2人選ぶのがオススメだ。

Check!

注目の大規模任務 第1回目の内容は？

毎週末に行われる大規模任務。その記念すべき第1回目は、北米大陸におけるホワイトベース隊とガルマ隊の戦いを題材にした内容になるようだ。原作ではガンダムの活躍やシャアの策謀によってガルマが敗れたことで、ジオン公国の北米支配が大きく揺らぐことになったが……。



▲地球連邦側は、シアトル市街にいるホワイトベースの救出に向かう。敵を郊外に誘い出すか、市街に突入するかをプレイヤー達が投票して決定。



▲ガルマの指揮のもと、ホワイトベースを追い詰めたジオン公国側。作戦は、街を包囲して脱出路をふさぐか、ローラー作戦で市街を掃討するかの2つ。

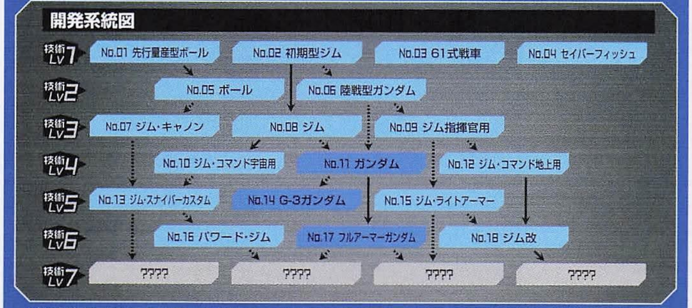
E.F.S.F Unit Catalog

地球連邦 開発可能ユニット～一年戦争時～





一年戦争時における地球連邦の主な開発可能ユニット。最初はセイバーフィッシュや61式戦車といったユニットが主力となるが、徐々にジム系の量産MS、ガンダム系の高性能MSが開発可能になる。ジム系のMSは、バランスのよいオススメユニットだ。なお、リストには、HPの高さと回避の性能を5段階で、武器の攻撃適性を距離別（近距離、中距離、遠距離）に3段階（○>△>×）で示している。



▲地球連邦の開発系統図。矢印にそって開発すると必要な開発ポイントが少なくなる（実線のほうが点線よりも少なくなる）。なお、濃い青のユニットは2機までしか保持できない。強力なガンダム系MSのほとんどがこれに該当するので、ジム系MSの開発もしっかりと進めておきたい。

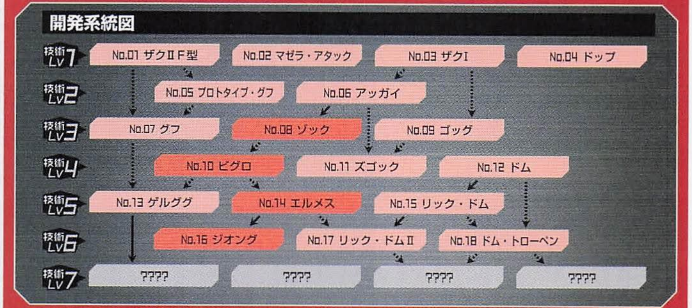
ZEON Unit Catalog

ジオン公国 開発可能ユニット～一年戦争時～





一年戦争時におけるジオン公国の主な開発可能ユニット。ジオンMSの代名詞ともいえるバランスに優れたザクⅡF型や、格闘戦に優れるグフ、回避性能に長けたアッガイやズゴック、高火力のエルメス、ビグロなど、個性豊かなラインナップとなっている。格闘重視で戦うのか、射撃重視で戦うのか、大型機を中心に編成するのかなど、有効となる編成のバリエーションも多彩だ。



▲ジオン公国の開発系統図。濃いオレンジのユニットは2機までしか保持できない。地球連邦のユニットにも存在するが、グフなどは地上専用、エルメスなどは宇宙専用となっている。片方の専用機ばかりを開発していると、特定の戦場に対応できないことに……。

『GNO3』初プレイ時のチェックポイント！

部隊編成は最初に大いに悩むポイント。一般的なのは、盾役×2、攻撃役×2という編成だ。このうち盾役にはHPの高いユニットと低いユニットをそれぞれ用意するといい。これで、敵の「高HP狙い」「低HP狙い」という行動方針に対して、盾役でひきつけ、その背後から攻撃役が安全に攻撃するという対応ができる。地球連邦の場合なら、ガンダムとジムを盾役、ジムSC×2を攻撃役というのが代表的だろう。まずはこれを基本としてプレイし、そこから少しずつアレンジしていこう。



『A列車』の最新作は“鉄分”タップリで出発進行!!

ついに発売された『A列車で行こう』シリーズの最新作『A列車で行こう9（以下、A9）』。今回は、『A9』の最大の特徴である「鉄道をいじる楽しみ」という点に着目し、その魅力に迫ってみる。

A列車で行こう9

●サイバーフロント　●発売中（2月11日）　●SLG（都市開発鉄道シミュレーション）　●¥12,390（税込）　●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（64bit版には未対応）【CPU】Intel Core 2 Duo以上　【メモリ】1GB以上（Vista・7では2GB以上）【VGA】VRAM512MB以上、NVIDIA GeForce 6シリーズ・RADEON X1000シリーズ以上　【サウンド】Direct Sound対応のサウンドカード　●公式サイト：http://www.a-train9.jp/

交通網の整備を軸に都市開発を進める傑作SLG

鉄道会社の経営者として交通網を整備し、それを基盤として都市を発展させていく本作。各種道路の建設のほか、バスやトラック事業、子会社の経営、株式投資など、できることは数多いが、やはりメインとなるのは線路の敷設と列車運行のダイヤグラムを組んで効率的な鉄道網を整備することだ。思いどおりに実在の鉄道車両を走らせることができるという鉄道シミュレーターとしてのおもしろさが、『A9』の大きな魅力となっている。



都市の交通網を自分好みに整備！

◀鉄道や道路を整備することで、人々が集まり都市が発展していく。



登場する鉄道車両は224種類！

◀本作に登場する鉄道車両は、往年の名車両から最新車両まで全224種類。新旧の車両が入り交じって都市を走る様子を演出できる点は、『A9』ならではの醍醐味だ。

登場車両カタログ 第1回

通勤編

通勤用の鉄道車両は、高速型、路面電車を含めて全70種類。鉄道が運行することで、人や物の流れが生み出され、それが都市の発展を促すことになる。

データの見方　①名称②定員数（貨物車両は最大積載数）③巡航速度（貨物車両の「/」の右は後退時。単位はkm/h）④最大編成

①キハ201系	②870人 ③110 ④6両
①1000系（南海）	②1176人 ③90 ④8両
①1000系（阪神）	②1270人 ③90 ④10両
①101系（南武支線塗装）	②1088人 ③65 ④8両
①103系（ウグイス）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（エメラルドグリーン）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（カナリアイエロー）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（京葉線等/スカイブルー）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（阪和線等/スカイブルー）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（バーミリオンオレンジ）	②1424人 ③65 ④10両
①103系（大阪環状線/バーミリオンオレンジ）	②1424人 ③65 ④10両
①107系0番代（旧日光線塗装）	②1088人 ③65 ④8両
①107系100番代	②1088人 ③65 ④8両
①125系	②585人 ③85 ④5両
①20000系	②1430人 ③90 ④10両
①201系（カナリアイエロー）	②1424人 ③70 ④10両
①201系（スカイブルー）	②1424人 ③70 ④10両
①201系（バーミリオンオレンジ）	②1424人 ③70 ④10両
①205系（ウグイス）	②1450人 ③75 ④10両
①205系（グリーン）	②1450人 ③75 ④10両
①205系（スカイブルー）	②1424人 ③75 ④10両
①205系（ワインレッド）	②1424人 ③75 ④10両
①205系（武蔵野線塗装）	②1136人 ③75 ④8両
①205系（カナリアイエロー）	②1424人 ③75 ④10両
①209系（スカイブルー）	②1540人 ③80 ④10両
①209系（八高線塗装）	②1208人 ③80 ④8両
①209系（南武線塗装）	②916人 ③80 ④6両
①211系（湘南色）	②1532人 ③85 ④10両
①300系	②296人 ③50 ④2両
①3000形（京成）	②1042人 ③90 ④8両
①3000系	②982人 ③90 ④8両
①303系	②892人 ③80 ④6両
①3220系	②902人 ③95 ④6両

通勤用の鉄道車両のかしこい選び方は？

通勤用の鉄道車両を購入する際は、定員数と巡航速度に着目。基本的に、定員数が多く巡航速度が速いほど収益が増える傾向があるが、都市が発展していないと乗客は集まらない。

定員数

一度の運行で運べる乗客の最大数。都市が発展することで乗客の数は増えるので、適宜、適切な定員数の車両を購入するか、編成を増やしていく必要がある。

巡航速度

速いほど1日に多くの本数を運行させることができる。ただし、駅の区間が短いと十分な加速距離を得ることができず、巡航速度に到達しないこともある。

定員数で選ぶなら？



E231系（カナリアイエロー）

2000年から東京と千葉を結ぶ中央・総武緩行線で活躍中のE231系。それまでの郊外形車両と通勤形車両を融合させて、両方の特性を持たせている。幅の広い車体を採用したことで、定員数が増加。ゲームでも10両編成で1568人を運ぶことが可能と、抜群の定員数を誇る。



207系1000番代

東海道本線・山陽本線・JR西日本のJR東西線などで活躍する207系1000番代。103系通勤形電車に代わる鉄道車両として1994年に登場。なお、JR東西線はJR初の総地下鉄路線のため、先頭車両の前部に非常用階段が設けられている。ゲームでは10両編成で1604人の定員数。

巡航速度で選ぶなら？



E233系（オレンジ）

中央線快速など、首都圏の通勤形電車の置き換えを目的に投入され、2006年から運行を開始した鉄道車両。言語や年齢などの差異を問わずに利用できる「ユニバーサルデザイン」を採用した内装が特徴。ゲームでは巡航速度が120km/hと早く、駅の区間が長い路線向きである。



新1000形（ステンレス車）

京浜急行電鉄の軽量ステンレス車両。国鉄（現JR）とのスピード合戦を展開したともいわれる京急だけあり、ゲームでの巡航速度は115km/hという速めの設定。片側に3つの両開きドアを設け、すべてのシートをロングシートにすることで乗降時間の短縮も図っている。

『A9』のこだわり＜駅パーツ編＞

『A9』で設置できる駅は、「地上駅」「高架駅」「始発駅」「地下鉄駅」「操車場」という5つのタイプに分けられている。始発駅と操車場が追加されたことで、さらにこだわりの路線設計が可能になっているのだ。なかでも始発駅の大型タイプは見た目が壮観で、複数の方面に路線が延び、次々と列車が発着していく様子は必見。収支を黒字にするには環状線にするのが有効なのでこうした始発駅は使いにくいのだが、都市の景観を重視するなら設置を検討してもいい。

眺める楽しさ 北海道から九州まで有名車両が勢揃い

『A9』では、運行している鉄道車両をさまざまな視点から眺めることができる。高層ビルが立ち並ぶ都会を走り抜ける通勤列車、あるいは風光明媚な渓谷をゆったりと進むSLなど、自分が思い描くシチュエーションをモニターの中で再現できるのだ。それはまさに「デジタル鉄道模型」と呼ぶにふさわしく、JR各社や私鉄など、実在のさまざまな車両が登場する点も含めて、鉄道好きにはたまらない魅力だろう。しかも、今作では最大で10両までの編成が可能になり、モデリングも以前のシリーズ作より緻密になったことで、リアリティが大幅に増している。また、「列車を見る」のではなく「列車から見る」ことももちろん可能。乗客の視点から自由に都市を眺めることができる「車窓モード」は臨場感抜群だ。



▲新たに登場する施設「鉄道博物館」に鉄道車両を並べて眺めることも可能。車両をコレクションしている実感を味わえる。

触れる楽しさ 緻密なダイヤを設定し効率的な交通網を実現

特急の通過待ちを設定したり、別の列車との接続を考慮した停車時間を設定したりなど、非常に細かく運行のダイヤを組むことができる点も『A9』の特徴。できるだけリアリティあふれるダイヤの構築にこだわることで、『A9』のプレイはさらにおもしろくなる。



◀ダイヤの設定は駅ごとに行える。鉄道車両ごとに異なる設定を適用できるのはもちろん、その駅を通るすべての車両に同じ設定を適用することも可能。

◆ダイヤ設定における主な項目

項目	解説
動作モード	運行時間などの設定。乗客を運ぶ場合は、早朝6時から深夜0時前後までがベター。
運行予定	運行する月日の設定。レジャー用の特急のように、休日限定で走らせることも可能。
乗客対応／貨物処理	旅客車両ならば乗客の乗り降り、貨物ならば資材の積み下ろしなどの設定。

Writer's Column ハイスペックなPCでより魅力が増す作品！

映像の美しさに徹底的にこだわった『A9』ですが、その素晴らしさを味わい尽くすには、かなりのハイスペックPCが必要になります。できれば、CPUはCore i7-860の2.80GHz以上、VGAはGeForce GTS 250のVRAM1GB以上という環境を用意したいところです。ただし、そこまでのPCでなくとも、会社経営や列車を走らせる楽しさは十分に味わえますのでご安心を。ところで、個人的に今回いいなと思ったのは始発駅です。これまでのシリーズ作では、儲け重視で環状線オンリーでプレイしていただけに、この追加施設をぜひ駆使して、デパートの隣接した一大ターミナル駅を実現したい。でもそんな豪華駅を作るなら、やはり最高品質のグラフィックでプレイしたいと思ってしまいます……。（ライター:O）

▶深々と雪が降り積もる深夜、駅から出発する最終電車の明かりが街に輝く……。うーん、いいよなぁ。



①3500系	②1104人 ③85 ④8両
①4000形	②1504人 ③95 ④10両
①415系1500番代	②1532人 ③85 ④10両
①5000形	②153人 ③50 ④5両
①5000系	②1507人 ③90 ④10両
①50050系	②1502人 ③90 ④10両
①5100形	②149人 ③50 ④5両
①5500系	②528人 ③80 ④4両
①7000形	②96人 ③45 ④1両
①701系（仙台地区塗装）	②1120人 ③80 ④8両
①701系（田沢湖線塗装）	②1120人 ③80 ④8両
①701系（盛岡地区塗装）	②1120人 ③80 ④8両
①719系0番代	②1088人 ③85 ④8両
①721系	②835人 ③110 ④9両
①731系	②874人 ③110 ④6両
①8000系	②1496人 ③95 ④10両
①AR9（com）	②2176人 ③85 ④10両
①E231系（ウグイス）	②1564人 ③90 ④10両
①E231系（カナリアイエロー）	②1568人 ③90 ④10両
①新1000形	②1024人 ③115 ④8両
①新1000形（ステンレス車）	②1018人 ③115 ④8両
①207系1000番代	②1604人 ③100 ④10両

①215系	②1048人 ③110 ④10両
①221系	②1384人 ③115 ④10両
①223系2000番代	②1362人 ③120 ④10両
①3000形	②865人 ③95 ④7両
①30000系	②1482人 ③105 ④10両
①9300系	②772人 ③100 ④6両
①AR3	②1564人 ③105 ④10両
①E217系	②1434人 ③120 ④10両
①E231系（エメラルドグリーン）	②1572人 ③105 ④10両
①E231系（湘南色）	②1428人 ③105 ④10両
①E233系（オレンジ）	②1528人 ③120 ④10両
①E233系（スカイブルー）	②1564人 ③120 ④10両
①E233系（湘南色）	②1424人 ③120 ④10両
①E531系	②1410人 ③125 ④10両
①TX2000系	②920人 ③125 ④6両



▲性能がいい鉄道車両を選ぶほうが収益は安定するだろうが、お気に入りの鉄道会社の車両だけで統一する、SLだけを走らせるなど、特定のこだわりを持って選択するのもおもしろい。

貨物編

都市の発展に欠かせない資材を運ぶための貨物用の鉄道車両。その代名詞的存在であるDD51形をはじめ、全部で11種類が用意されている。

①DD51形	②36 ③65/50 ④10両
①EF81形450番代	②36 ③70/55 ④10両
①EF81形500番代	②36 ③70/55 ④10両
①EF210形	②36 ③95/60 ④10両
①DF200形	②36 ③80/60 ④10両
①EF81形（ローズピンク）	②36 ③70/55 ④10両
①EH200形	②32 ③90/60 ④10両
①DC4	②36 ③55/40 ④10両
①EH500形	②32 ③100/60 ④10両
①Mc250系	②32 ③115/115 ④10両
①EC6	②36 ③130/60 ④10両

貨物車両のかしこい選び方は？

貨物車両を選ぶ際に重要になるのは、短時間でどれだけの資材を運べるかという点だが、最大積載数は基本的にどの車両でも大差はない。そのため、運行本数に影響する巡航速度がより重要になる。なお、ほとんどの貨物車両の巡航速度は、荷台を引っ張る前進時よりも、荷台を押す後退時のほうが低くなっているので、この後退時の巡航速度も考慮して購入する車両を決めるようにしよう。

最大積載数

一度の運行で運べる資材の量。32と36の2種類の貨物車両があり、差がわずかであるにもかかわらず、36のほうは購入価格がかなり高い。そのため、短い区間の運行ならば32の車両でもいい。

定員数

駅の区間が加速距離を得られる程度に離れていれば、巡航速度の重要性が高まる。なお、資材を積載しているときに巡航速度が遅い「後退」状態で運行しないように、車両の向きを確認しよう。

『A9』のこだわり＜プロジェクト編＞

プロジェクトには「ゴルフ場」「鉄道博物館」「国際空港」「新幹線駅誘致」「リニア駅誘致」の5種類が用意されている。このうち、新幹線駅誘致とリニア駅誘致では、該当路線を一直線に引くための土地が必要になり、さらに途中に川があれば、橋を建設しなければならない。そのため、達成するには多額の資金が必要になるが、上手く達成できれば超特急車両が購入可能になり、人の流れがさらに活発化して都市の発展が促されるのだ。

老舗カードゲーム講座がまさかの3位ランクイン!?

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング

http://news.dengeki.com/

2010年1月のDOLアクセスランキングは、アイマスライブレポや開発者インタビュー、特設ページなど、ここでしか読めない記事が数多くランクインしている。

集計期間
1月4日～2月4日

ACCESS RANKING

ニュースランキング 1位～5位

1 『テイルズ オブ ヴェスペリア』に新コスチューム・ナムコ編登場

1月12日

年が明けても『TOV』はやはり強い！ 今回配信された「ナムコ編」のコスチュームDLCでは、ユーリやエステルなどがナムコのキャラクターに変身できる。『ソウルキャリバー』や『ワルキューレの冒険』、『鉄拳』などの衣装に身を包んだ各キャラは必見！

2 4周年ツアーばりに豪華だった『アイマス』クリスマスパーティのフォトレポ!!

1月8日

昨年12月23日に行われた『アイドルマスター』のクリスマスパーティーイベント。12月24日にアップされた本イベント詳報に次ぐフォトレポートとなるが、詳報にもない細かい見どころが掲載されているなど、ファンなら一度はチェック！

3 【PW養成講座】『マジック:ザ・ギャザリング』初心者必読の公開講座が開講!!

1月27日

1990年代後半に日本に上陸して以来、高い人気を誇るカードゲーム「マジック：ザ・ギャザリング」(M:tG)。そのM:tGの初心者向け解説記事が、並みいる新作タイトルを押さえて3位にランクイン！ これからM:tGを始めようかと思っている人はぜひ！

4 『魔法少女リリカルなのは A's ポータブル』開発者の金子彰史さんらを直撃!

1月20日

1月21日に発売されたPSP向け格闘ACT『魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-』。制作に携わった開発会社ウィッチクラフトの金子彰史氏らにインタビューを行った。インタビュー中に明かされる氏のこだわりに注目！

5 あなたなら誰をお嫁さんにする? PSP『マリッジロワイヤル』花嫁候補たちを紹介

1月23日

電撃G'sマガジンで展開中の企画「マリッジロワイヤル」が4月1日にPSPで発売！ 記事では本作のプロローグと主人公の花嫁候補となる12人のヒロインが紹介されている。イラストレーターは今をときめく西又葵さんと鈴平ひろさんだ！

ニュースに書けない裏話も飛び出す!?

DOLスタッフが語る

電撃オンラインニュース フラッシュバック

記事制作者の愛が炸裂した1月のランキング

【座談会出席者】

まり蔵	推理ゲーフリーク。現在は『密室のサクリファイス』に苦戦中。
カネキング	対戦ゲームが大好きな戦闘民族。あと『ポケモン』は人生。

●アクティPのアイマス愛を感じろ

まり蔵：2位に入った『アイマス』のフォトレポートなんですが、これは前回登場したアクティさんの力作ですね。

カネキング：フォトレポートっていうと、本来は写真だけバーッと載せて終わりって感じじゃないですか。でも、この記事はちゃんと文章もあるんですよ。

まり蔵：勢い余って言葉がたくさん出てきたんじゃないですかねぇ。

カネキング：ここまで来るとDOLでのアイマス記事は彼以外ありえないですね。

●てけおんのマジック愛！

まり蔵：マジックはてけおんが詳しくて、彼が担当なんですよ。でも、カードゲームって敷居が高いよね～。

カネキング：そうですねぇ、ルールを覚えるまでが大変なんですよね。でも一時期前の洋ゲーみたいに、触ってみると意外とおもしろいっていう側面がありますよ。この記事は初心者向けなので、やったことがなくても見てみればきちんとわかる作りになっていますよ。

まり蔵：反響も結構おもしろかったんですよ。賛否両論でしたけど。

カネキング：DOLで初心者向けに説明をする、っていうのは今回が初めてだったので、試行錯誤の連続ですね。

まり蔵：進行役の女の子が7行も使ってマシンガンのように説明してたりね。

カネキング：また、それに対する男の子の理解力が高すぎて（笑）。「なるほど」で済ませちゃったり。

まり蔵：ブログとかで、その理解力が玄人だ、なんて言われてたりしますね。

カネキング：これから初心者の方の意見なども聞きつつ、直していければと。

●ゲゲンの『アルトネリコ』愛！

カネキング：ゲゲン先生はタイトルへの愛がハンパないんですよね。

まり蔵：DOLに『アルトネリコ』の特設サイトがあるんですが、感動しました。

カネキング：ゲゲンさんはDOLのサイト構成なんかも手掛けているデザイナーさんなんですけど、この特設サイトに関しては原稿も書いているんですよ。

まり蔵：凝りようがすごいですね。関連アイテムとかも全部フォローしていたりして。まるで、ファンページですよ。

カネキング：仕事終わるとずーっと『アルトネリコ3』やってましたからねぇ。

●キャナ☆メンの『AC』愛！

まり蔵：イベントで発表された『アーマード・コア5』なんですが、キャナ☆メンが大歓喜して帰ってきました。

カネキング：『アーマード・コア5』に関しては、彼がこれからも詳しい記事を作っていくと思いますよ。

まり蔵：うちはなぜかフロム・ソフトウェアのタイトルも人気ですねぇ。

カネキング：キャナ☆メンが地道にがんばったおかげですかね。

まり蔵：やっぱり粘り強くやるとみんなにも認知されていきますね。

Topics&Goods

Information

注目の周辺機器からイベント、オトクなキャンペーンなどなど、電撃ゲームスがオススメする情報が満載です！

Goods Xbox 360に「250GB HDD」などが登場!

Xbox 360を彩る3種類の新たな周辺機器が3月11日に発売！「250GB HDD」はユーザーからの要望が多かった製品で、より多くのゲームをHDDにインストールできるようになる。

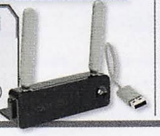


DATA Xbox 360 ワイヤレス コントローラー ゲームパック
- 付属ソフト：『Bomberman Live』『ルミネスライブ！』『Geometry Wars: Retro Evolved 2』、『ミズ・パックマン』ダウンロードトークン
- 発売日：3月11日
- 価格：¥5,775（税込）



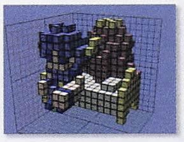
DATA Xbox 360 ハードディスク(250GB)
- 容量：250GB
- 発売日：3月11日
- 価格：¥15,540（税込）

DATA Xbox 360 ワイヤレスLAN アダプター N
- 発売日：3月11日
- 価格：¥8,925(税込)



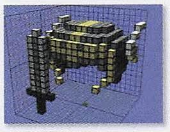
Topics 『3Dドットゲームヒーローズ』「ドットキャラコンテスト」受賞者発表!

電撃ゲームス、電撃PS、DOLの3誌合同で行われていた『3Dドットゲームヒーローズ』「ドットキャラコンテスト」の受賞者を発表！ これらの入選作品はDOLで配信される。



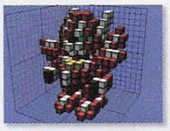
最優秀作品賞
「そらとぶベッド」(DECOさん)

ベッドに腰掛ける勇者と姫という、ほかにないキャラ設定がおもしろい作品。攻撃パターンごとのていねいな描き込みにも注目だ。



電撃ゲームス賞
「せんしのおとしもの」(ワン滋さん)

戦士のカブトが主人公という着想のおもしろさが光る。攻撃モーション描画時の工夫も評価の1つ。



電撃PS賞
「レッドインパクト」(秋月雄夜さん)

カッコいいデザインのスーパーロボットを描いた作品。決めポーズを取るなどの細かさも特徴。

電撃オンライン スタッフプチコラム

『密室のサクリファイス』を全部クリアしたアクティです！（2月7日現在） これを特集していた、まり蔵、ごえモン、kbjを全員出し抜いてやったぜゲヘヘヘ。編集部の面々は「脱出難しい」と言ってるけど、個人的にはこんなものだよなぁと思っています。まぁ、脱出ゲームに慣れているかどうかで、難しさの感じ方は違うかもですね。ともあれ、脱出ゲーとしてもギャルゲーとしてもデキがいい良作です。気になったら電撃オンラインの "まり探" コーナーをチェック！

ニュースランキング 6位～20位

6 ヤバイヤバイ速い! PS3の地デジレコーダー・torneを体験してきたよ 1月21日
1月14日に発表されたPS3用の地デジチューナー「torne」をDOLスタッフが体験！ 注目なのはPS3のパワーを生かしたレスポンスの速さ。

7 【アンケート結果発表】2009年一番おもしろかったゲームランキングを発表! 1月13日
新年1発目のDOLアンケートは「2009年一番おもしろかったゲームランキング」。1位が『DQⅨ』、2位が『FFⅩⅢ』なのはさすが国民的RPG。

8 今日から始める『アルトネリコ』! シリーズ2作品をわかりやすく解説! 1月27日
『アルトネリコ』シリーズを愛する担当が、力を込めて作成した本記事。本シリーズの特徴や見どころなどを3ページにわたって紹介！

9 【速報】『アーマード・コア5』制作中! PSP版『ACLR』にプロダクトコードも 1月11日
1月11日に開催された『アーマード・コア』イベントにて、最新作『アーマード・コア5』が電撃発表！ 3月4日発売のPSP版との連動も発表された。

10 死亡フラグでデビューって? 今週の『トロステ』で竹宮ゆゆこ先生が語る!! 1月14日
『とらドラ！』作者の竹宮ゆゆこ氏と担当編集が『トロステ』に出演！ いつもどおり自重しないトロ＆クロによるインタビューが見ものです。

11 "神ゲー"と話題沸騰! Xbox 360『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー掲載 11月20日
2009年のトップに輝いた『シュタインズ・ゲート』インタビュー記事が新年明けてもランクイン！ どこまでその記録を伸ばしていくのか、要注目ですね。

12 はじめての人はココから! PS2/PSP『萌え戦略2』プレイレポート前編!! 1月15日
戦略SLGの新機軸『萌え萌え2次大戦(略)』シリーズ。このプレイレポート前編ではキャラクター（ユニット）の説明などが行われている。

13 オーバード・ウェポンが新たな戦術を生む――『アーマード・コア 5』概要 1月18日
9位にランクインした速報に次いで発表された『アーマード・コア5』の概要記事が13位に。新要素「オーバード・ウェポン」などが紹介されている。

14 『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』を特集開始! まずは前作のおさらいから!! 1月2日
3月25日に5pb.より発売予定のAVG『CHAOS;HEAD らぶCHU☆CHU!』。本記事では前作『CHAOS;HEAD NOAH』から、本シリーズを解説！

15 【まり探】セクシーだけど硬派な脱出ゲー『密室のサクリファイス』をD3広報がPR 1月28日
さまざまなAVGを紹介していく"まり蔵探偵事務所"。今回は、2月4日に発売されたAVG『密室のサクリファイス』を紹介！ 隠しページもあるよ。

16 仲間と一緒に戦うハイスピードアクション『ガンダムアサルトサヴァイブ』登場 1月14日
「機動戦士ガンダム」シリーズの15作品が登場する、PSP向けハイスピードACT『ガンダムアサルトサヴァイヴ』が3月18日に発売されることが明らかに！

17 本日発売! 注目の新作、PS3『アルトネリコ3』の序盤&システムを徹底紹介!! 1月28日
1月28日についに発売された『アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く』。本作の魅力となるシステムを、序盤の展開と合わせて紹介！

18 時を越えた錬金術士がPSPで復活! 新キャラも登場する『ユーディーのアトリエ』 1月29日
2002年にPS2で発売された『ユーディーのアトリエ』がPSPで復活！ PSP版では、新キャラクターやさまざまな要素の追加が行われている。

19 『アイマスSP』にパンクなあの衣装が! ベスト版発売記念でミズギを無料配信!! 1月22日
Xbox 360『アイドルマスター L4U!』で配信されているExtend衣装「パンキッシュゴシック」が『アイマスSP』でも配信開始。無料配信衣装にも注目！

20 体験版から進化した『ゴッドイーター』製品版の内容を紹介 1月22日
2月4日に発売されたPSP向けACT『ゴッドイーター』。体験版で寄せられたユーザーの声などを反映させた製品版では、さらなる進化を遂げたという。

ちょっといい話を2つ選んでみました。

さて、今回はちょっと趣向を変えさせていただきまして、この1月に電撃オンラインに公開された記事で、今回のランキングに入っていないものを1本、ピックアップしてみようかと思います。電撃オンラインアクセスランキングという記事の主旨からは大きくはずれてしまうわけですが、まぁ、たまにはいいじゃないですかw となると、やっぱり選んでしまうのは……。

ついにリアルな遊園地に！ リオレウス襲来！

これです。ニュースのタイトルは「熊本にリオレウス襲来!? "モンハンワールド in グリーンランド"」です。熊本県荒尾市にあるグリーンランド遊園地で、3月13日から4月11日まで、「モンスターハンターワールド in グリーンランドというイベントが開催されるそうです。記事から引用させていただきますが、イベント内容はこんな感じです。

> このイベントは、グリーンランド遊園地とカプコンのコラボイベント。日本中で大ヒットを記録しているPSP『モンスターハンターポータブル 2nd G』のリアル集会所が用意される他、『モンスターハンター』の世界を体験できるアトラクションが出現する。さらに人気グッズをその場で購入できるグッズショップがオープンするという。

すごい！ ついに！ ついに、「モンスターハンター」がリアル遊園地にまで進出です。期間中に、絶対行かなきゃ。ん？ また男塾先輩と行くのか？ ということはやっぱり新幹線で熊本まで？ まぁ、もう7時間とか慣れましたけどね、さらにいえば、途中で細かく下車してもいいわけですしね。土地土地でハンターのみなさんとクエストに出ながら向かうっていうのもいいかもしれません。ちょうどセカンドキャラをはじめましたから、最近。お手伝いいただきたいことなら、山のようにあるはずですw あ、でも、それでハンターランクが上がりすぎたり、素材が手に入りすぎてもなぁ……。なにがしかのしばりを……って、もう行く気もやる気も満々かよ！ < 俺



◀リオレウス襲来？ まさかとは思いますが、そういうことなんでしょうか？

続く1本は、ランクインしたものの中から。これ、最初に話を聞いた時は感動しましたよ。いい話じゃないですか。

体験版→製品版 ユーザーの意見を反映！

記事タイトルは「体験版から進化した『ゴッドイーター』製品版の内容を紹介」です。PSPタイトル『ゴッドイーター』の話題なのですが、130万ダウンロードされたという体験版でのプレイを通してユーザーから寄せられた声、御意見を、かなりふんだんに製品版に反映させたようです。いやいやしかし、よく間にあいましたよねぇ。

> ポイント【1】
> アクションの爽快感の徹底強化
> ヒットストップの追加
> 通常攻撃でのスタミナ消費の削除……など
> ポイント【2】
> ユーザービリティの向上
> ミニマップ表示の強化
> NPCの戦闘中ボイスの増加……など

個人的にうれしかった変更点はこちらです。「倒したアラガミを1回捕喰することで、複数の素材が手に入るように」。捕喰はこのゲームのキモでもあるので、積極的にがぶっていきたいところなのですが、そう何度もがぶりがぶりとやるのもまぬけだよなぁとは思ってまして。それが一回で済むようになりました。


▲この校了が終わったら！ はじめてみようと思います、僕も。がぶるぞがぶる！

ユーザーさんからは、たぶんけっこう厳しい御意見もあったのではないかと思うのですが、せっかく体験版を配信されるのであれば、（スケジュールの問題もあるとはいえ）今後はぜひ、こういうフィードバックを視野に入れていただきたい気がします。必ずなければいけないものだとは思いませんが、あればそれだけ、ユーザーさんの思い入れも強まりますし、次回作！ なんていう可能性にもつながっていくのではないかと思います。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 倉西誠一）

Topics 『鉄拳6』の世界大会が3月に開催!

人気3D格闘ゲーム『鉄拳6』の世界大会が3月7日(日)に東京で開催される！ 大会当日は日本代表を選出するJAPAN ROUNDが開催されPS3、Xbox 360ともに200名が、それぞれ世界一を求めてトーナメントを戦う。優勝者には世界一周旅行がプレゼントされる！

DATA 鉄拳6世界大会概要
- 開催日程：3月7日（日）
- 開催場所：東京国際フォーラム B7ホール
- 募集人数：PS3、Xbox 360ともに200名
- 応募方法：公式サイトの応募専用フォームより必要事項を入力して応募
- 応募締め切り：2月21日（日）
- 公式サイト：http://championship.tekken-official.jp/

Topics 3誌連動企画「FIFA10 PS3プレゼントキャンペーン」当選者発表!

電撃ゲームス Vol.2、電撃PS Vol.458、週刊アスキー11/10号の3誌で行われた「FIFA10 PS3プレゼントキャンペーン」の当選者が決定。おめでとうございます！

DATA FIFA10 PS3プレゼントキャンペーン当選者
- 千葉県・池田衣里
- 愛媛県・喜井芳之
- 新潟県・関口幸恵



FIFA10 ワールドクラスサッカー
PS3など5機種で発売された国際サッカー連盟（FIFA）唯一の公認サッカーゲーム。登場するクラブや選手たちはすべて実名で収録されている。

Goods 『DQⅨ』の調べをオーケストラで!

昨年7月11日に発売され、400万本以上を販売した『DQⅨ』の交響曲版サウンドトラックが2月10日に発売された。演奏は東京交響楽団で、指揮は作曲のすぎやまこういち氏自らによるもの。全曲に譜面がついているのもうれしい点だ。



DATA 交響組曲「ドラゴンクエストⅨ」星空の守り人
- 発売日：2月10日
- 価格：￥3,000（税込）

電撃オンライン スタッフプチコラム
部屋が寒すぎて、布団の中にいても震えてしまうkbjです。前のコラムでも書いたんですが、DOLでは、グッズやアニメの記事も掲載しています。特に最近は、TCG『マジック：ザ・ギャザリング』を特集中。高校生の時に手を出そうとして挫折したので、これを読んで勉強したいと密かに思っています。近くにいるプレイヤーや、これから遊ぼうという人に教えてあげてください。また、やってほしい企画や意見などあれば、アンケートページからお願いします！





15年ぶりのリメイク作品が好調なスタート!

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 2009年12月28日～2010年1月31日

2010年最初のランキングは、スクウェア・エニックスと任天堂のタイトルが上位を独占。「天空三部作」として知られる『ドラゴンクエストVI 幻の大地』が1位を獲得。

Market

アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる

ゲームソフト売り上げランキング

TOP3のタイトルはすべてシリーズ最新作。セガの『End of Eternity』や『戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校』もベスト10入り！

① ドラゴンクエストVI 幻の大地

DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■10.01.28

月間：91万1586本
累計：91万1586本



人気RPG『ドラゴンクエストVI 幻の大地』が発売から4日間で91万本を売り上げてトップ。次号でのミリオン達成も確実!?

② Newスーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03

月間：79万6842本
累計：320万6552本



さらに販売本数を伸ばし、ついに300万本の大台に達した『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』。どこまで本数を伸ばせるのか注目。

③ キングダム ハーツ バース バイ スリープ

PSP ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥6,090 ■10.01.09

月間：77万5864本
累計：77万5864本



期待のソフトランキングで上位をキープしていた『キングダムハーツ ハーツ バース バイ スリープ』が予想どおりのランクイン。

④ トモダチコレクション

DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18

月間：40万7487本
累計：268万3901本



発売から半年以上たっても売れ続けている『トモダチコレクション』。ランキングの常連だが、今後の動きにも注目したいところ。

⑤ Wii Fit Plus

Wii ■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01

月間：26万5235本
累計：158万3615本



先月から順位を上げて再びTOP5にランクインした『Wii Fit Plus』。『トモダチコレクション』と同じく安定した本数を販売している。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計	機種
6	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	19万8625本	50万2177本	DS
7	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	18万7790本	183万3478本	PS3
8	Wii Sports Resort	任天堂	SPT	¥4,800	09.06.25	16万2408本	173万9113本	Wii
9	End of Eternity	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	11万5441本	11万5441本	PS3
10	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	セガ	S・RPG	¥6,090	10.01.21	11万3378本	11万3378本	PSP
11	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	STG	¥7,340	10.01.14	11万1126本	11万1126本	Wii
12	ファンタシースターポータブル2	セガ	RPG	¥5,040	09.12.03	10万5039本	57万0761本	PSP
13	モンスターハンターポータブル 2nd G 【PSP the Best】	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	10万4997本	12万4882本	PSP
14	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE-THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	FTG	¥5,229	10.01.21	9万5084本	9万5084本	PSP
15	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	10.01.28	8万9927本	8万9927本	PS3
16	ポケットモンスター ソウルシルバー	ポケモン	RPG	¥4,800	09.09.12	8万9378本	186万7790本	DS
17	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	AVG	¥5,040	09.11.26	8万2903本	62万8846本	DS
18	桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻	ハドソン	TBL	¥6,090	09.11.26	8万1442本	22万3517本	Wii
19	太鼓の達人Wii ドドーンと2代目!	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	09.11.19	7万6184本	27万1132本	Wii
20	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	SPT	¥4,980	09.12.10	7万6168本	20万0102本	PSP
21	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	7万4381本	255万2612本	Wii
22	ポケットモンスター ハートゴールド	ポケモン	RPG	¥4,800	09.09.12	7万1766本	172万2881本	DS
23	ポケパークWii ～ピカチュウの大冒険～	ポケモン	A・AVG	¥4,800	09.12.05	6万7965本	34万0470本	Wii
24	Newスーパーマリオブラザーズ	任天堂	ACT	¥4,800	06.05.25	6万6794本	544万0103本	DS
25	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード	レベルファイブ	RPG	¥4,980	09.10.01	6万4481本	55万6268本	DS
26	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	6万3841本	21万3150本	PS3
27	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア	レベルファイブ	RPG	¥4,980	09.10.01	6万2790本	52万9951本	DS
28	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	09.12.03	5万7732本	41万2285本	PSP
29	戦国無双3	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	5万3699本	24万9894本	Wii
30	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	任天堂	SPT	¥4,800	09.11.19	5万0504本	21万9874本	DS

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『MGS』シリーズのファンで、表紙の『MGS PW』色バリバリ感につられて購入してしまいました（32歳、男性）／表紙ヤバすぎます。表紙を見て買っちゃいました。『MGS PW』の特集記事の内容もすごくよかったです（29歳、男性）

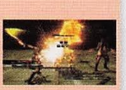
電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

Readers 読者購入ランキング TOP30

シリーズ最新作『ファイナルファンタジーXIII』が圧倒的な強さで売り上げランキングと合わせて2冠を達成！

1 ファイナルファンタジーXIII

PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17 — 32183 Point



売り上げランキングと同じく、『ファイナルファンタジーXIII』が2位に2万近くものPoint差をつけて文句なしの1位にランクイン。

2 キングダム ハーツ バース バイ スリープ

PSP ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥6,090 ■10.01.09 — 14388 Point



読者人気ランキングでも上位に入っている『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』が、しっかりと2位の座を確保。

3 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

PSP ■セガ ■S・RPG ■¥6,090 ■10.01.21 — 9483 Point



年末年始の強力なソフトラッシュをかいくぐって見事に3位にランクイン。読者人気ランキングでも上位に入るなど、かなり高評価のようです。

4 ファンタシースターポータブル2

PSP ■セガ ■RPG ■¥5,040 ■09.12.03 — 8349 Point



先月はBEST10からはずれていた『ファンタシースターポータブル2』ですが、根強い人気で再び上位に食い込んできています。

5 Newスーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03 — 7164 Point



順調に販売本数をのばしている『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』。先月よりも順位は落としたものの安定した人気を誇っています。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	機種	Point
6	ペルソナ3 ポータブル	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	PSP	6943
7	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	09.12.10	Wii	6711
8	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	DS	6416
9	戦国無双3	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	Wii	6005
10	バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	STG	¥7,340	10.01.14	Wii	5942
11	ときめきメモリアル4	KONAMI	SLG	¥5,250	09.12.03	PSP	5574
12	モンスターハンター3(トライ)	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	Wii	5336
13	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.10.29	DS	5088
14	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	10.01.28	PS3	4816
15	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川書店	SLG	¥6,090	09.12.23	PSP	4582
16	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	ACT	¥7,980	09.12.10	PS3	4171
17	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	DS	3894
18	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.01.28	DS	3625
19	End of Eternity	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	Xbox 360	3572
20	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	SCE	A・AVG	¥5,980	09.10.15	PS3	3492
21	モンスターハンターポータブル 2nd G	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.01	PSP	3049
22	剣闘士 グラディエーター ビギンズ	アクワイア	ACT	¥5,040	10.01.14	PSP	2645
23	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	09.12.03	PSP	2391
24	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	AVG	¥5,040	09.11.26	DS	1970
25	タツノコVS.カプコン ULTIMATE ALL-STARS	カプコン	FTG	¥3,990	10.01.28	Wii	1638
26	ポケットモンスター ソウルシルバー	任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	DS	1352
27	グランツーリスモ	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	PSP	1004
28	ラブプラス	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	DS	827
29	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	SPG	¥7,980	09.11.05	PS3	576
30	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	FTG	¥5,229	10.01.21	PSP	452

Market VS Readers 年始早々、ちょっとこわいことを想像してみました

安定した強さを見せた『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』、あっさりPS3初のミリオンヒットとなり、ダブルミリオンもうかがおうかという『ファイナルファンタジーXIII』といった大ヒットタイトルに牽引された年末商戦が終わったことを象徴するかのように、1月のゲームソフト売り上げランキングは特徴的なものとなった。上位10タイトルのうち3タイトルがスクウェア・エニックス、5タイトルが任天堂、2タイトルがセガと、3社で分けあうかっこうとなった。発売スケジュールの関係が主因だと思われるので、この結果に大きな意味はないだろうが、TOP30まで範囲を広げてみても、この3社にカプコン、バンダイナムコゲームスでほぼすべてとなる。個人的にはゲームソフトの多様性を願う立場にあるので（ゲーム雑誌編集者ですから）、ちょっとさびしい気がしてしまう。

一方の読者購入ランキングはもうちょっと多彩なメーカーがランクインしている。『P3P』が根強い人気を維持し続けるアトラスに、人気コンテンツ『らき☆すた ネットアイドル・マイスター』の角川書店、しゃれでなく『剣闘士 グラディエイター ビギンズ』が健闘したアクワイア等々。コアなゲームファンは、一般的なマーケットよりもゲーム雑誌編集部の感覚に近いようだ（雑誌編集部がユーザーさんの延長みたいなものですから）。

タイトル単位でおもしろい結果となったのは『ドラゴンクエスト』。DS版『ドラゴンクエストVI 幻の大地』は売り上げランキングでは第1位となったが、『同IX 星空の守り人』はTOP30から姿を消している。一方、読者購入ランキングでは『同IX 星空の守り人』が第8位となり、『同VI 幻の大地』は第18位と、予想寄りは振るわない結果となった（発売日が1月28日と、月末だったことも影響したかもしれない）。『同IX 星空の守り人』は廉価版の発売を控え、フルプライス版は市場からは姿を消しつつある時期だったかもしれないと考えると、もしかするとずいぶん前に買った読者は、それ以降、新しいソフトを買っていないのではないかという、ちょっとおそろしいことも想像してしまう。

そして、毎号のように注目している『MH3(tri-)』は、今回も無事第12位にランクインしているが、先に書いた『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』についての推論と同じことが『MH3(tri-)」にもあてはまるのかもしれない。そう考えてしまうと、年始早々、ちょっとこわいランキング結果になったと言えるのかもしれない。いやいや、そうじゃないでしょう！　そうじゃないですよね？（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

読者の声 『ファイナルファンタジーXIII』に夢中です。データが役に立ちました（21歳、男性）『ニーア』の記事がすごく凝った作りでよかったです（23歳、男性）／『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』の武器が載っていたのがよかった（15歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

前回まで1～4位に入っていたソフトが発売されたこともあり、新たなタイトルが続々とランクイン！

読者人気ランキング

設問　最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
1	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	22416 Point
2	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	18693 Point
3	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	6818 Point
4	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	PSP	セガ	S・RPG	¥6,090	10.01.21	6490 Point
5	戦国無双3	Wii	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	5766 Point
6	テイルズ オブ グレイセス	Wii	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	09.12.10	5361 Point
7	バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ	Wii	カプコン	STG	¥7,340	10.01.14	5012 Point
8	ファンタシースターポータブル2	PSP	セガ	RPG	¥5,040	09.12.03	4886 Point
9	メタルギアソリッド PORTABLE OPS+	PSP	KONAMI	ACT	¥2,400	07.09.20	4398 Point
10	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	09.11.05	4169 Point
11	剣闘士 グラディエーター ビギンズ	PSP	アクワイア	ACT	¥5,040	10.01.14	4007 Point
12	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	PSP	バンダイナムコゲームス	FTG	¥5,229	10.01.21	3834 Point
13	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	3716 Point
14	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	3436 Point
15	ゼルダの伝説 大地の汽笛	DS	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	3195 Point
16	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	10.01.28	2976 Point
17	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J	PSP	セガ	SLG	¥6,090	09.11.12	2643 Point
18	Demon's Souls	PS3	SCE	A・RPG	¥6,980	09.02.05	2368 Point
19	ときめきメモリアル4	PSP	KONAMI	SLG	¥5,250	09.12.03	1911 Point
20	The Elder Scrolls IV：OBLIVION	Xbox 360	スパイク	RPG	¥8,190	08.07.10	1394 Point





期待のソフトランキング

設問　これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
1	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	23484 Point
2	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	12641 Point
3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	12553 Point
4	戦国BASARA3	PS3	カプコン	ACT	価格未定	2010年夏発売予定	10076 Point
5	北斗無双	PS3	コーエー	ACT	¥8,190	10.03.25	8725 Point
6	ファイナルファンタジーXIV	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2010年発売予定	8694 Point
7	ガンダムアサルトサヴァイブ	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	10.03.18	7910 Point
8	エストポリス	DS	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥5,980	10.02.25	7896 Point
9	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥7,800	10.04.22	7654 Point
10	.hack//Link	PSP	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	7326 Point
11	METAL GEAR SOLID RISING	PS3	KONAMI	ACT	価格未定	発売日未定	7159 Point
12	絶対ヒーロー改造計画	PSP	日本一ソフトウェア	RPG	¥6,090	10.03.11	6698 Point
13	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン	ETC	価格未定	発売日未定	5703 Point
14	勇者のくせになまいきだ：3D	PSP	SCE	S・RPG	¥3,980	10.03.11	5418 Point
15	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.04.01	5287 Point
16	大神伝 ～小さき太陽～	DS	カプコン	A・AVG	価格未定	2010年発売予定	5013 Point
17	ゴッド・オブ・ウォーIII	PS3	SCE	ACT	¥5,980	10.03.25	4653 Point
18	スーパーストリートファイターIV	PS3	カプコン	FTG	¥4,990	10.04.28	3897 Point
19	LAST RANKER	PSP	カプコン	RPG	価格未定	2010年発売予定	2516 Point
20	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	2064 Point





お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.194)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、26の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス　games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声　『剣闘士 グラディエータービギンズ』にハマっています。なりきれる臨場感が良いです（27歳、男性）／「PCゲームの逆襲」特集は驚きました。『ハーツ オブ アイアンIII』のようなリアルなゲームをプレイしたいと思いました（28歳、男性）



年度末のタイトルラッシュ目前!

電撃ゲームスREVIEW

発売直前・直後の気になるタイトルはここでチェック! 今回は、発売日が2月11日～2月25日の新作タイトルのなかから、注目の7本をチョイスしています。

今月のレビュータイトル

- ●エストポリス
- ●クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～
- ●HEAVY RAIN -心の軋むとき-
- ●喧嘩番長4 ～一年戦争～
- ●斬撃のREGINLEIV(レギンレイヴ)
- ●ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～
- ●エスプガルーダⅡ ブラックレーベル

編集長おしょうの『レビュアーに聞く!』



どうせなら気になるところをレビュアーに聞いてみようの巻

編集長おしょう

こんにちは、おしょうです。これまで当コーナーでは、各レビュアーに関してツッコミ的なコメントを掲載してきましたが、「レビュー中で○○○に触れていないのが気になる!」と書くよりも、直接本人に聞いたほうが早いことに、いまさら気づきました(笑)。なので今号では気になった点を実際にリサーチし、そのやり取りを掲載しております。「まだココが気になる!」という部分がありましたら、おいらのリサーチ不足ということでスイマセン(´д`)

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスREVIEW」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つめは、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい!」と思ったソフトのレビュー。そして2つめは個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.7で掲載されるのは3月上旬までにいただいた投稿ぶんとなります。今なら競争率も低めです。ぜひご応募ください!

募集1 読者レビュー

2009年4月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ(http://dengeki.tol-blog.com/)での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスREVIEW」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいてもオーケーです。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言!」係まで
▽**メールアドレス**
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀名作と名高いSFC版『エストポリス伝記Ⅱ』が、DSでA・RPGとして新生! 制作を手がけるのはSFC版と同じくネバーランドカンパニー。神々との戦いを描いた濃密なストーリーや、謎解き要素の高い、練り込まれたフィールドデザインが魅力の作品だ。もともとRPGだった作品が、A・RPGになってどう変化しているのかに注目!

エストポリス

DS ●スクウェア・エニックス ●A・RPG ●¥5,980(税込) (記事はP.12) 2/25発売

【ココがイチオシ】 あくまで主観だが、本作の魅力をあえて3つにしぼると、①アクションの完成度の高さ、②魔石での強化やアイテム集めが楽しいハック&スラッシュとしての魅力、③ちょっぴりおバカなキャラクター、となる。システムの斬新さというよりも、気持ちよくジャンプできて、気持ちよく攻撃できるという、アクションにおいて最も基盤となる操作感覚の部分が作り込まれているのが好印象。いにしえの洞窟というやり込み系ダンジョンのおかげで、『ディアブロ』や『シャイニング・フォース ネオ』などに代表されるハック&スラッシュ(大雑把にいうと、敵を倒しまくって強くなる&アイテムを集めるゲーム)としての楽しさが味わえるのも○。魔石を使ってちくちく強化するシステムと合わせてスルメゲーとしても楽しめる。シリアスなメインストーリーもよいが、ちょっととぼけたキャラクターが織り成すコミカルな演出もツボ。

【基本的なプレイ時間】 累計プレイ時間は約80時間。初回プレイでクリアまでにかかった時間は約23時間。ただし、寄り道はあまりせず、宝箱もかなり見逃す雑なプレイという前提。謎解きでドハマリしたわけでもないが、それなりに悩みながらクリアした流れだ。時間だけを見ると短く感じるかもしれないが、A・RPGというバトルに時間がかからないジャンルであることを考慮すると、決してボリュームが少ないわけではない(ケタ外れに長いわけではないが)。

【プレイ時間の補足】 クリア後は一部データ(特定のアイテムや装備品)を引き継いだ状態での周回プレイが可能で、2周目は難易度が上がる、一部のストーリーが変わるといった付加要素が存在。また、100階近くあるランダム生成ダンジョン・いにしえの洞窟に手を出すと、あっという間に数十時間遊び続けられるのもポイント。この洞窟は「毎回レベル1からスタート」「基本的にアイテムや装備品は持ち込めない」という特徴を持ち、ストーリー本編とは別の独立したモードに近い。例外として、洞窟内でごくまれに手に入る特殊なものだけは持ち込める&持ち帰れるのがミソ。レアな特殊装備品を少しずつ集めていくのが楽しく、ついつい遊び続けてしまう。

【点数評価】 満点を超えて評価不可といったところ。個人的には、細かな不満をはるかに上回るおもしろさと満足感を得られたわけで、点数なんてつけられない。総じてよくできたゲームだが、謎解きを間違った際にやり直せる「リセト」の使い勝手が悪いなど、人によっては不満が出るだろう。減点方式で評価をしても仕方がないので列挙はしないが、決して致命的な問題点があるわけではない。おもしろそうだと思ったら、迷わず手を出しても後悔しないはずだ。

【シリーズファンへ】 本作はSFC版『エストポリス伝記Ⅱ』をベースにしているが、移植ではない。熱烈なファンほどアレンジ部分にとまどうかもしれないが、個人的には許容範囲。ネバーランドカンパニーが手掛ける新たなシリーズとして、今後の展開にも期待したい。(ライターM)

おしょうのココが知りたい!

おしょう:SFC版『エストポリス伝記Ⅱ』は未プレイだけど、ネバーランドカンパニー制作のA・RPGは大好物というおいらのようなプレイヤーには、かなりよさそうな印象ね。ちなみに1周目の難易度はどんな感じ?

M:魔石でしっかり強化していけば、アクションが苦手な人でも詰まることはないかと。あと、特集記事でも触れられていますが、ゲームオーバー時にレベルを5アップできるんですよ。それでレベルを上げておくという救済措置もあります。逆に歯ごたえを求める人には2周目やいにしえの洞窟がありますし。

おしょう:DSならではの部分は?

M:タッチペンでキャラを瞬時に変えられて便利。でも、普通のボタン操作がメインですね。

読者レビュー『極限脱出 9時間9人9の扉』

機種:DS ジャンル:AVG
発売日:2009年12月3日

チュンソフト制作の『428』がとてもおもしろかったので、この作品もすっごく期待してました。動画と静止画を交えながら血を効果的に散りばめて、息苦しいくらいに"見えない恐怖"を感じさせてくれたのはスゴイのひと言! 複数回プレイが前提の作品とはいえ、エンディングへつながるポイントがどこに潜んでいるのかわからないほど伏線が張られ、毎回違った気持ちでプレイできたのもよかったです。脱出パートでは計算が煩雑な部分もあるけど、ヒントや説明が丁寧なのでクリアはしやすいです。ただ、周回プレイが基本なので脱出パートのスキップがあればよかった。そこでの会話だけを拾うシステムがあったら120点でした。(東京都:ナナリーさん)

レビュアー A班

レビュータイトル

- クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～
- HEAVY RAIN -心の軋むとき-
- 喧嘩番長4 ～一年戦争～



リチョーよしみ

●年齢：24歳 ●出身地：東京都
●性別：女 ●好きなおでんの具：餅巾着

餅やイカなどを食べるとよく喉に詰まらせてしまうのですが、そんなときは口に指を突っ込んで詰まったものをつまみ出します。失神する前に何とかしないといけないという時間制限もあり、ちょっとした映画くらいの緊迫感です。そんな私には、煮えた餅巾着の中に入ったどろっどろの餅が、ひときわ輝いて見えます。



ユート

●年齢：25 ●出身地：大阪府
●性別：♂ ●好きなおでんの具：ちくわぶ

雪とかっ！ テンション上がるんですけどっ!! どうも、オイラです。寒いのは苦手やけど雪は大好きだー！ そんな季節に食べるおでん。好きな具は、ちくわぶです。唐辛子をたくさん入れてピリ辛のダシにし、それを十分に吸わせたちくわぶが最高っ！ 身体の中からジワジワと暖かくなれてオススメですよん。

クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～

DS ●KONAMI ●ETC ●¥5,250（税込） 発売中 2月11日発売



◀人気クイズゲーム『QMA』のDS版最新作。アカデミーモードに「ダンジョン攻略」が追加された。

リチョーよしみ 80 クリア▶× プレイ時間▶12時間

大量のクイズに埋もれそうに

『QMA』シリーズは本作が初体験です。DS画面の小ささゆえに、パネルをタッチして答えを入力する際にタッチし間違えたり、細かい漢字の見分けがつきにくかったりした反面、DS版オリジナルの回答方法である書き取りは、文字認識が非常に正確で、かなり気持ちよく答えることができました。学園生活を楽しむ「アカデミーモード」も、基本的にはクイズの連続ですね。クラスが上がっていくにつれ、出題されるクイズがどんどん難しくなってくるので、ストーリーを進めるのが段々と大変に……。出現するモンスターを倒していく「ダンジョン攻略」においては、同行する仲間との協力技がかなり強いため、1人では倒せない強敵にも挑んでいけます。とはいえ、難しい問題に対してはNPCの仲間があんまり頼りにならないことも多く、できれば周囲のクイズ猛者たちと一緒にダンジョン攻略に赴きたいところです。

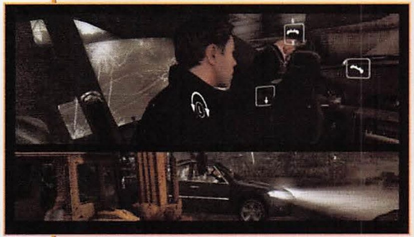
ユート 80 クリア▶× プレイ時間▶6時間

多人数で遊んでこそ、です！

『QMA』シリーズはアーケードで少し遊んだことがあったけど、DS版は今回が初。ちょこちょこと動くキャラや決勝戦開始時のカットインアニメ、マジカを使って購買部でアイテムを購入し、自分のキャラの外見をカスタマイズできるなど、『QMA』らしい雰囲気は十二分に出ています。ただ、アーケードと違って画面が二分されているので、上画面で問題を見てから下画面に視点を移すのに、慣れるまで少し違和感がありましたが……これは仕方ないか。また、本シリーズは全国のプレイヤーと競ってこそだと思うので、1人プレイ中は少し緊張感に欠けると感じたのも事実。ワイヤレス通信を使った多人数プレイや、Wi-Fiコネクションでの「全国対戦トーナメント」を楽しんでこそ、本作の魅力を100%感じられるハズ！ アーケード版の最新作『QMA7』との連動によるカスタマイズ要素もファンには嬉しいポイントかも。

HEAVY RAIN -心の軋むとき-

PS3 ●SCE ●AVG ●¥5,980（税込） 発売中 2月18日発売



◀連続殺人事件をモチーフにしたサスペンスAVG。常に変化する状況を、ボタン入力で切り抜けろ。

リチョーよしみ 90 クリア▶○ プレイ時間▶12時間

映画の主人公の気分を味わう

プレイした印象は、コントローラで参加する映画、ですね。画面内の手がかりを自分で見つけ、それに対してどうアクションするかを自分で決める必要があり、またイベント中もしょっちゅうボタンの入力を求められるので、一瞬たりとも気が抜けません。命がけの局面では、コマンドの入力に失敗すると本当に取り返しのつかない状況になってしまうので、かなりの緊張感がプレイ中ずっと持続します。普段何となく見ている映画などで、登場人物がどれほど大変な思いをしているのかを実感しました。ただ、ゲーム中の文章がややわかりにくく、言葉の意味を勘違いして自分の意図とは違う選択をしてしまうことがまれにあったのは残念。一方、字幕・音声言語や難易度設定については、いつでも変更できて非常に便利。何はなくともストーリーを楽しむ本作、一度クリアした人とプレイ内容を語り合いたくなるようなゲームでした。

ユート 85 クリア▶○ プレイ時間▶12時間

物語にグイグイはまる！

R2ボタンで前進し、左スティックで方向を変えるという、あまりなじみのない操作方法に四苦八苦。最初はかなり手こずりました。操作に慣れてからは、バスケットボールを手に取ってスローインをしてみたり、冷蔵庫からジュースを取り出し、振ってから飲むなど、物語に関係ない部分での行動を試すのが楽しかった。作品全体を通してシリアスで重い雰囲気が漂い、ショッキングな場面も多めなので、サスペンスものが好きな人にはたまらないハズ！ 物語中、自分を犠牲にするか他人を犠牲にするか、といったようなシビアな選択があるのも好みです。マルチエンディングだけどフローチャートがない、物語の分岐点に明確な提示がないなど、不親切に感じる部分もありますが……。でも会話や演出のデキがよく、物語の展開にのめり込んでしまうほどの魅力を感じられます。気になっている人は買って損はないと思いますよ！

喧嘩番長4 ～一年戦争～

PSP ●スパイク ●A・AVG ●¥5,229（税込） 2/25発売
（記事はP.216）



◀最強の番長目指すシリーズ最新作！ 多種多様なカスタマイズで自分だけの喧嘩道を追求できる。

リチョーよしみ 80 クリア▶× プレイ時間▶10時間

不良高校生ライフを満喫！

学校で一番強くなることを至上命題とする、少年誌の不良漫画みたいな世界観にまずはとまどいましたが、要するに男子高校生になって不良な日常生活を楽しめばいいんだな、ということに気づくと、街角でうんこ座りしている先輩たちでさえ日常生活に不可欠なものに思えてきます。ある程度喧嘩をしたり、指定の場所へ行ったりすることでテンポよくイベントが発生してお話が進んでいくのは好印象ですが、そのぶんエリア移動時などのロードの多さはちょっと気になりました。情報屋の子分や、同じクラスのライバルなど、ベタだけどツボを押さえたキャラクターたちも魅力的です。名門女子高に通うお嬢様と主人公のやりとりにはかなりのときめきを覚えました……。「漢の器」の上昇による各ステータスの強化や、覚えた技を組み合わせて自分でコンボを作れるなど、喧嘩に関するやり込みは果てしなくありそうです。

ユート 75 クリア▶× プレイ時間▶7時間

ゲーム性はすごく好みですが……

『喧嘩番長』シリーズは今回が初プレイ。タンカを切ってからバトルに突入する（いきなり殴りかかることもできます）っていうシステムがけっこうツボ（笑）。主人公のバカっぽい言動も相まって、少年マンガの不良もののような雰囲気を感じられます。ただ、イベントシーンが挿入される前や場所移動時など、いろいろな場面で読み込みが入るのが難点。「うっしゃ行くかー！」ってテンションが上がっても、読み込みの多さでテンションがダウンしてしまいがちでした。個人的に、この点が本作で一番残念なところです。あと、ケンカ中の動作も少しもっさりしてるような……。髪型や髪色、服装、タトゥーなどといった主人公の外見から攻撃時のタン語の構成、技の構成まで、さまざまなことをカスタマイズできる点はかなり楽しく、始めに書いたように雰囲気もすごく好み。ホント、もう少し読み込みが少なかったらなぁ(泣)。

おしょうのココが知りたい！（リチョー）

おしょう：『QMADS』のアカデミーモードって、12時間プレイした段階ではクリアはまだまだ？
リチョー：物語的にはオリジナルキャラ2人の謎が語られていくのですが、展開を見る限り、まだまだっぽいですね。高クラスは難易度が高めなので、ラクにはクリアできなさそう。
おしょう：そして個人的にすご～く気になってた『HEAVY RAIN』！
リチョー：かなり本格的なサスペンスで、表現的にはイタそうなシーンもありますが……。クリアしましたが、分岐が多いので繰り返しプレイできそうですね。

おしょうのココが知りたい！（ユート）

おしょう：やっぱり気になる『HEAVY RAIN』。素早いボタン操作が要求されるシーンもあるようだけど？
ユート：けっこう反射神経が必要。でも難易度を下げれば入力受付時間が延びるし、次の行動のヒントも出るので、比較的ライトな方でも楽しめると思います。トロフィー全制覇は大変そうですが……。
おしょう：『喧嘩番長4』はアクション部分がキモなのかしら。
ユート：アクションがメインではありますが、カスタマイズ要素が豊富なので、やり込みの際はそちらがメインになるかと。

レビュアー B班

レビュータイトル

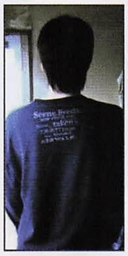
- 斬撃のREGINLEIV（レギンレイヴ）
- ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～
- エスプガルーダⅡ ブラックレーベル



N

●年齢：23　●出身地：東京都
●性別：女　●好きなおでんの具：餅巾着

鍋物の季節も終わりが近づき、こたつとのお別れも近づく反面、2月も下旬ということで、心の冷え込みが止まらないNです。久々にまともなお題を出されて困惑ぎみですが、好きなおでんの具は餅巾着！　でろでろになった餅をすするように頂きます。縛り口のかんぴょうを残すヤツは冷めない餅で口の中を……。



ツヅライ

●年齢：25　●出身地：東京都
●性別：男　●好きなおでんの具：大根

気づいたらもう2月、時がたつのは本当に早いですね。というわけで私が好きなおでんの具は、やはり大根。味は当然ですが、たっぷりと汁を吸った状態を、お箸で割る瞬間が好きです。コンビニでも売られていますが、チェーン店ごとに味が違ったりするので、自分好みの味を探してみるのもおもしろいかもしれませんね。

斬撃のREGINLEIV(レギンレイヴ)

Wii
●任天堂
●ACT　●¥6,800（税込）
（記事はP.240）
発売中（2月11日発売）



◀『地球防衛軍』のサンドロットが贈る次世代剣撃アクション。Wiiリモコンを振って戦い抜け！

N　85

クリア ▶ ×　プレイ時間 ▶ 17時間

敵を蹴散らす感覚は気持ちイイ

広々としたフィールドを駆け回り、押し寄せてくる巨人の軍勢をばっさばっさとなぎ倒していくのが最高に気持ちよかったです。画面内にNPCが多く表示され、仲間と一緒に戦っている感があるのも嬉しい。また、巨人の武器や体のパーツを破壊することで手に入る「結晶」を使って武器が作れるのですが、1つの武器を作ることで連鎖的にほかの武器が作れるようになるので、次は何が作れるようになるのか、ワクワクできました。剣や弓、ハンマーなど武器の種類はさまざま。操作方法もそれぞれ独特で、最も基本的な武器である剣の操作でさえ、Wiiリモコンを「振る」のではなく「軌道を描く」ように動かすという変わったもの。特に弓の操作では本当に矢を射るような動作が必要になるのが新鮮で楽しかったですね。ただ、Wiiリモコンだけだとポインタが安定しないように感じたので、Wiiモーションプラスが欲しいところです。

ツヅライ　80

クリア ▶ ×　プレイ時間 ▶ 15時間

巨大な敵をぶった斬る爽快感

大量のドでかい巨人を、剣や大剣、槍、弓などといった多彩な武器を使って殲滅するのが楽しい！　武器ごとにWiiリモコンとヌンチャクの使い方が違うので、それぞれ覚える必要はありますが、槍で突く、弓を引くなど武器を使ってる感覚はバツグンです。また、敵を倒して得られる素材を使って武器を作成できるのですが、その武器が膨大。ステージごとに有効な武器があるなど、ちょっとした戦略性も○。北欧神話を題材にしたストーリーは奥が深く、ステージ数も非常に多いのでタップリ遊べるのも嬉しい。ただ、こういったおもしろさの反面、少しの動作でポインタが画面外に出てしまって操作不能になるなど、操作性は非常にシビア。快適に操作したい場合はWiiモーションプラスは必須。また、敵の密集地帯で処理落ちをしたり、長期戦となるステージで途中セーブができないなど、プレイの快適さにやや難アリ。

ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～

PS3 / Xbox360
●エレクトロニック・アーツ
●A・AVG　●¥7,665（税込）
（記事はP.256）
発売中（2月18日発売）



◀ダンテの「神曲」をモチーフに地獄を描いた作品。恋人ベアトリーチェを救い、地獄から脱出せよ。

N　90

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 15時間

原作の知識があると楽しさが増しそう

原作が『神曲』ということもあり、もっと堅苦しい話を想像していたのですが、重みがありながらも娯楽性の高いストーリーで楽しめました。地獄の魔獣を相手に大鎌を振り回すアクションはカッコよく、ガードからのカウンター攻撃やコンボ攻撃などを駆使した戦闘も爽快で○。地獄に落とされた歴史上の人物や魔獣を「罰する」か「許す」かの選択ができるのが独特ですね。それによって「暴虐」もしくは「神聖」ゲージがたまり、習得できるスキルも変わってくるので、なかなか心情だけでは決められなかったり。特に赤ん坊の姿をした魔獣を罰するのは非常に心が痛みました。謎解きにもかなり力が入っており、頭を使わないと先に進めないのが個人的には一番楽しかったです。ただステージのあちこちで串刺状態の人間がもがいているなど残酷な描写が多く、魔獣やボスのデザインもかなりグロテスクなので苦手な人には辛いかも。

ツヅライ　85

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 15時間

アクションと謎解きがキモ！

次々と現れる地獄の猛者たちを、流れるようなアクションでなぎ倒していく様子は爽快の一言。難易度ノーマルでも少々難しめで、ボスなどで攻略法を見つけるまでは何度もゲームオーバーになってしまうことも。とはいえ、難易度設定ですぐにイージーにできたり、ステージの途中にはセーブポイントやチェックポイントが多くあるので、直前の状態からすぐにリスタートできるのはいいですね。敵を倒すときに出現する、“罪を赦す”と“罰する”かの選択によって、ダンテが覚えるスキルに影響が出たり、アイテムを装備して自分だけのカスタマイズもできたりと遊べる幅が広く、自由度が高いのも好印象。ただ、海外制作のA・AVGとしては最近流行のタイプで、斬新さはあまりないかも。あとはグロテスクな表現が多々あるので好みが分かれそうですが、全体的に完成度は高く、長く楽しめる1本だと思います。

エスプガルーダⅡ ブラックレーベル

Xbox 360
●ケイブ
●STG　●¥7,329（税込）
2/25発売



◀難易度の調整や新キャラなどが追加された「ブラックレーベル」モードを搭載した弾幕STG。

N　75

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 5時間

すり抜けるのが気持ちいい

この弾数は多すぎる！　という先入観にとらわれながらプレイしていた私。人生初の弾幕STGです。プレイ中、どう考えても避けられない数の弾が襲ってくるんですが、当たり判定が思いのほか小さく、わりと問題なく避けられるのが楽しい。微妙にシステムが違うモードがいくつか用意されていますが、個人的に気に入ったのは「ブラックレーベル」モード。自機に接触しそうな敵弾を超低速にしてくれるゲージがあったり、敵を倒すと弾も一緒に消えてくれたりと初心者思い！　そのなかでもさらに初心者向けの「ノービス」モードなら弾速もゆっくりなので、じっくりと弾幕の隙間を見定めつつクリアまで行けました。ノーマルモードに行くとやっぱりお手上げですが。また、チュートリアルはあるけどSTG初心者にはそれでもわかりにくい。スコアを稼ぐためのシステムをまったくと言えるほど理解できませんでした。

ツヅライ　80

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 3時間

初心者へのサポートが充実！

アーケード版『エスプガルーダⅡ』を少し触った程度の初心者ですが、本作をプレイして改めて弾幕のすごさに圧倒されました。隙間があるかないかの弾幕を、紙一重で避けられたときは感動を覚えますね！　「ノービス」モードでは、バリアゲージがたまっている間なら一定時間敵の攻撃を被弾しないなどの点が、初心者向けで嬉しい。この「ノービス」以外にも、システムや難易度が違う5種類のモードがあるので、自分のスキルに応じて遊ぶモードを変えられるのは○。また、モードごとのチュートリアルが充実しており、初めて本作をプレイする人や、モードを変更した際は要チェック。オプション関連では、画面の配置などが細かく変更可能だったりと、自分好みのプレイ環境を作り出せるのがおもしろいですね。不満点としては、背景などが重なった場合の敵の弾が非常に見にくいところ。慣れもありますがやはり厳しい……。

おしょうのココが知りたい！（N）

おしょう：Wiiリモコンを使った操作の爽快感が語られることの多い『斬撃～』だけど、難易度自体は？
N：ザコをなぎ倒すのはラクですが、ボス戦ではけっこう死にますね。決してヌルくはないです。
おしょう：画面を見ていると酔う人もいそうな気が…。
N：視点の動き方を変更できるので、オプションで変更しとけば大丈夫ですね。
おしょう：『エスプガルーダⅡ』については、自分もSTG苦手派だけど、モードによって劇的に変わる？
N：初心者でもノービスなら楽勝です！　いいストレス発散になるかと。

おしょうのココが知りたい！（ツヅライ）

おしょう：『斬撃～』はやっぱりWiiモーションプラスがあったほうがよさげね。
ツヅライ：ない状態だと、ポインタがあらぬ方向に飛びやすい印象があります。
おしょう：3D・ACTって、技の爽快感を重視するタイプと、演出重視のタイプがあるけど『ダンテ～』は？
ツヅライ：ん―、両方ありますよ。でも一番のポイントはスキルの組み合わせによる連携の楽しさですかね。
おしょう：物語はどう？
ツヅライ：ダンテの「神曲」がモチーフだけあって、ちょっと日本人には理解しにくい部分も……。でもお話自体はかなり楽しめます。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.194の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

2月発売予定のソフト

1	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	アルケミスト	¥5040／AVG	107
2	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆 限定BOX	アルケミスト	¥8190／AVG	107
3	25日	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ	¥4980／A・AVG	267
4	25日	TOEIC® TESTスーパーコーチ@DS	桐原書店	¥3990／ETC	
5	25日	うたっち	KONAMI	¥5250／ACT	
6	25日	クッキンアイドル アイ!マイ!まいん! ゲームでひらめき! キラメキ! クッキング	KONAMI	¥5250／ETC	
7	25日	現代大戦略DS～一触即発・軍事バランス崩壊～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
8	25日	WiZmans World（ワイズマンズワールド）	ジャレコ	¥5229／RPG	232
9	25日	エストポリス	スクウェア・エニックス	¥5980／A・RPG	12・295
10	25日	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク	¥6090／RPG	50
11	25日	なぞっておぼえる 大人の漢字練習 改訂版	ナウプロダクション	¥2940／ETC	
12	25日	大人の恋愛小説 DSハーレクインセレクション	任天堂	¥3800／ETC	
13	25日	行列のできる法律相談所	バンダイナムコゲームス	¥5229／ETC	259
14	25日	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG	208
15	25日	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ 限定版	バンダイナムコゲームス	¥9429／RPG	208
16	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period	ブロッコリー	¥5040／AVG	
17	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period 初回限定版	ブロッコリー	¥9240／AVG	

3月発売予定のソフト

18	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG	
19	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG	
20	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG	118
21	4日	アルティメット ヒッツ ファイナルファンタジーIV	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG	
22	4日	タッチ! ボンバーマンランド スターボンバーの ミラクル★ワールド ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン	¥2940／AVG	
23	4日	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス	¥5229／RPG	246
24	6日	ポケモンレンジャー 光の軌跡	発売:（株）ポケモン 販売:任天堂	¥4800／A・AVG	263
25	11日	スティーブ・ソレイシィの英会話 ペラペラDSトレーニング	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
26	11日	スティーブ・ソレイシィのビジネス英会話 ペラペラDSトレーニング	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
27	11日	RPGツクールDS	エンターブレイン	¥5460／ETC	
28	11日	学研 ヨーロッパ4ヵ国語三昧DS	学研	¥3990／ETC	
29	11日	セブンスドラゴン お買い得版	セガ	¥2625／RPG	
30	11日	フォニックスでみにつくえいご	マイスターヒーロー	¥5040／ETC	
31	18日	薄桜鬼DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
32	18日	薄桜鬼DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
33	18日	かわいい仔犬DS3	エム・ティー・オー	¥5040／SLG	
34	18日	熱闘! パワフル甲子園	KONAMI	¥5250／SLG	261
35	18日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	265
36	18日	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
37	18日	戦国時代 Spirits 主君伝	タスケ	¥2940／SLG	
38	18日	戦国時代 Spirits 軍師伝	タスケ	¥2940／SLG	
39	18日	戦国時代 Spirits 猛将伝	タスケ	¥2940／SLG	
40	18日	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ! カスカベ忍者隊!	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	259
41	25日	生徒会の一存 -DSする生徒会-	角川書店	¥5040／AVG	
42	25日	生徒会の一存 -DSする生徒会- DXパック	角川書店	¥9030／AVG	
43	25日	国盗り頭脳バトル 信長の野望 KOEI The Best	コーエー	¥2940／SLG	
44	25日	三國志DS 2 KOEI The Best	コーエー	¥2940／SLG	
45	25日	みんなの水族館	タイトー	¥5040／ETC	
46	25日	プロ野球 ファミスタDS2010	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	263
47	3月	プロレス検定DS	プレンティー	価格未定／ETC	

4月発売予定のソフト

48	1日	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	アトラス	¥6279／RPG	228
49	1日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040／AVG	
50	1日	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	アルケミスト	¥5980／ETC	
51	1日	スポア キミがつくるヒーロー	エレクトロニック・アーツ	¥4980／ACT	
52	1日	ペットショップ物語DS2	タイトー	¥5040／AVG	
53	1日	こだわり采配シミュレーション お茶の間プロ野球DS 2010年度版	ナウプロダクション	¥4410／SLG	
54	1日	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!?	ハドソン	¥5229／ETC	
55	1日	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!? CD同梱版	ハドソン	¥5480／ETC	
56	8日	ゼロからカンタン韓国語DS	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
57	8日	ゼロからカンタン中国語DS	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
58	15日	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	ドラス	¥4410／ACT	
59	15日	できたよ! ママ。みつごのクマさん おとこのこ	スターフィッシュ・エスディ	¥3990／ETC	
60	15日	できたよ! ママ。みつごのクマさん おんなのこ	スターフィッシュ・エスディ	¥3990／ETC	
61	22日	ロックマン ゼロ COLLECTION	カプコン	¥4190／ACT	266
62	22日	きれいずきん生活	コロンビアミュージックエンタテインメント	¥5040／A・AVG	
63	22日	NARUTO -ナルト- 疾風伝 忍術全開! チャクラッシュ!!	タカラトミー	¥5040／ACT	
64	22日	IVY THE KIWI?（アイビィ・ザ・キウィ?）	バンダイナムコゲームス	¥3990／ACT	267
65	28日	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	スクウェア・エニックス	¥5490／RPG	236
66	29日	コスメちっく☆パラダイス ～キレイのマホウ～	GAE	¥3990／AVG	
67	29日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS フェイトオブヒートIII 雪の守護者 来襲!	タカラトミー	¥5040／RPG	
68	29日	Rooms（ルームズ） 不思議な動く部屋	ハドソン	¥3990／PZG	261

春発売予定のソフト

69	春	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／AVG	
70	春	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
71	春	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
72	春	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	セガ	価格未定／SLG	267
73	春	ティンカー・ベルと月の石	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／AVG	
74	春	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	¥5040／SLG	
75	春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定／RPG	
76	春	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	
77	春	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	

夏発売予定のソフト

78	夏	イナズマイレブン3 世界への挑戦!!	レベルファイブ	価格未定／RPG	

秋発売予定のソフト

79	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

80	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定／A・AVG	
81	2010年	ゴースト トリック	カプコン	価格未定／AVG	248
82	2010年	キャプテン翼 激闘の軌跡	KONAMI	価格未定／ACT	
83	2010年	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	KONAMI	価格未定／SLG	110
84	2010年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
85	2010年	黄金の太陽DS	任天堂	価格未定／ACT	
86	2010年	こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国!負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!	バンダイナムコゲームス	価格未定／ETC	
87	2010年	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	263
88	2010年	ポケットモンスターシリーズ（仮）	発売:（株）ポケモン 販売:任天堂	価格未定／RPG	
89	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	
90	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

91	発売日未定	アクションゲーム（仮）	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
92	発売日未定	アクションゲーム（仮）	エポック社	価格未定／ACT	
93	発売日未定	GT-D -Racing-（仮）	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
94	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
95	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
96	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
97	発売日未定	日本フットサルリーグ公認・みんなのDSフットサル2	ジョルダン	¥4179／SPG	
98	発売日未定	プロフェッショナルレスリング（仮）	スパイク	価格未定／SPG	
99	発売日未定	アクションゲーム（仮）	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
100	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2（仮）	任天堂	価格未定／SLG	
101	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
102	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	

Wii

2月発売予定のソフト

103	25日	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ	¥5040／ETC	
104	25日	みんなのおすすめセレクション 428 ～封鎖された渋谷で～	セガ	¥2800／AVG	
105	25日	GTI Club ワールド シティ レース	KONAMI	¥4980／RCG	
106	25日	DECA SPORTA Wiiでスポーツ"10"種目! ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン	¥2940／SPG	
107	25日	大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	257
108	25日	みんなのおすすめセレクション テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-	バンダイナムコゲームス	¥2800／RPG	
109	25日	みんなのおすすめセレクション ドラゴンボールZ Sparking! NEO	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
110	25日	みんなのおすすめセレクション ファミリースキー ワールドスキー&スノーボード	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT	
111	25日	みんなのおすすめセレクション ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝	バンダイナムコゲームス	¥2800／A・AVG	
112	25日	みんなのおすすめセレクション アークライズ ファンタジア	マーベラスエンターテイメント	¥2800／RPG	
113	25日	みんなのおすすめセレクション 朧村正	マーベラスエンターテイメント	¥2800／A・RPG	
114	25日	ラジルギノアWii	マイルストーン	¥6090／STG	

3月発売予定のソフト

115	11日	太鼓の達人Wii（ソフト単品版）	バンダイナムコゲームス	¥3990／ACT	
116	18日	おやこ で あそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	スクウェア・エニックス	¥6090／ACT	
117	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7140／SLG	
118	25日	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	¥6090／AVG	

4月発売予定のソフト

119	1日	EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 6週間集中ひきしめプログラム	エレクトロニック・アーツ	¥3990／ETC	
120	1日	EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 6週間集中 ひきしめプログラム（専用デジスタンスバンド&レッグストラップ同梱版）	エレクトロニック・アーツ	¥5040／ETC	
121	1日	スポア キミがつくるヒーロー	エレクトロニック・アーツ	¥6090／ACT	
122	22日	IVY THE KIWI?（アイビィ・ザ・キウィ?）	バンダイナムコゲームス	¥3990／ACT	267
123	28日	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	アークシステムワークス	¥5040／ACT	
124	29日	Rooms（ルームズ） 不思議な動く部屋	ハドソン	¥3990／PZG	261

春発売予定のソフト

125	春	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	価格未定／SPG	
126	春	XENOBLADE（ゼノブレイド）	任天堂	価格未定／RPG	265

夏発売予定のソフト

127	夏	戦国BASARA3	カプコン	価格未定／ACT	
128	夏	化石モンスター スペクトロブス	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140／A・RPG	
129	夏	METROID Other M	任天堂	価格未定／ACT	
130	夏	影の塔	ハドソン	価格未定／ACT	259

2010年発売予定のソフト

131	2010年	CID THE DUMMY（仮）	タカラトミー	価格未定／ACT	
132	2010年	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	価格未定／ACT	

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング
RCG：レースゲーム　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

133	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定/RPG	
134	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定/未定	

発売日未定のソフト

135	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス	価格未定/ACT	
136	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
137	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ACT	
138	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
139	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定/A・AVG	
140	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定/RPG	
141	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/未定	
142	発売日未定	ケンサクス(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
143	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
144	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
145	発売日未定	ゼルダの伝説(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
146	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
147	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
148	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
149	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190/ETC	
150	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140/ETC	
151	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
152	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
153	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	
154	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ACT	
155	発売日未定	レッドスティール2	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	

PlayStation Portable

2月発売予定のソフト

156	25日	ブレイブルー ポータブル	アークシステムワークス	¥5040/ACT	259
157	25日	ブレイブルー ポータブル (DL版)	アークシステムワークス	¥4500/ACT(※1)	259
158	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~	アルケミスト	¥6279/AVG	107
159	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~ バリバリ悠峰パック	アルケミスト	¥9429/AVG	107
160	25日	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	角川書店	¥6090/AVG	
161	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/SLG	
162	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190/SLG	
163	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440/SLG	
164	25日	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	¥3990/SPG	
165	25日	CROSS†CHANNEL ~To all people~	サイバーフロント	¥5040/AVG	
166	25日	CROSS†CHANNEL ~To all people~ 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
167	25日	水の旋律2 ~緋の記憶~	サイバーフロント	¥5040/AVG	
168	25日	水の旋律2 ~緋の記憶~ 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
169	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
170	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
171	25日	喧嘩番長4 ~一年戦争~	スパイク	¥5229/A・AVG	216・296
172	25日	みんなのテニス ポータブル	SCE	¥4980/SPG	260
173	25日	みんなのテニス ポータブル (DL版)	SCE	¥3800/SPG(※1)	260
174	25日	QIX++	タイトー	¥3980/ACT	
175	25日	QIX++ (DL版)	タイトー	¥2800/ACT(※1)	
176	25日	ひめひび -New Princess Days!!- 続! 二学期 ぽーたぶる	TAKUYO	¥6090/AVG	
177	25日	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	日本一ソフトウェア	¥6090/AVG	267
178	25日	氷の墓標 一柳和、3度目の受難 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800/AVG(※1)	267
179	25日	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル	マーベラスエンターテイメント	¥5229/FTG	

3月発売予定のソフト

180	4日	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	¥5250/AVG	
181	4日	THE EYE OF JUDGEMENT 神託のウィザード	SCE	¥4980/ETC	
182	4日	THE EYE OF JUDGEMENT 神託のウィザード (DL版)	SCE	¥3800/ETC(※1)	
183	4日	夢想灯籠 The Best Price	SCE	¥2940/AVG	
184	4日	夢想灯籠 The Best Price (DL版)	SCE	¥2200/AVG(※1)	
185	4日	.hack//Link(ドットハック リンク)	バンダイナムコゲームス	¥6279/A・RPG	56
186	4日	.hack//Link(ドットハック リンク) 絶対包囲パック	バンダイナムコゲームス	¥10479/A・RPG	56
187	4日	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	
188	11日	真・三國無双 MULTI RAID 2	コーエー	¥5040/ACT	265
189	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥5040/AVG	267
190	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	267
191	11日	グランド・セフト・オート・チャイナタウンウォーズ	サイバーフロント	¥6090/ACT	
192	11日	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	¥3980/S・RPG	
193	11日	勇者のくせになまいきだ:3D (DL版)	SCE	¥2800/S・RPG(※1)	
194	11日	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	¥6090/RPG	44
195	11日	絶対ヒーロー改造計画 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥8190/RPG	44
196	11日	絶対ヒーロー改造計画 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800/RPG(※1)	44
197	11日	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	¥5229/A・RPG	263
198	18日	ユグドラ・ユニオン STING the Best	アトラス	¥2940/S・RPG	
199	18日	ダンテズ・インフェルノ ~神曲 地獄篇~	エレクトロニック・アーツ	¥5250/A・AVG	256
200	18日	みんなの指圧 痛みも痺れもスッキリ~!	ドラス	¥3990/ETC	
201	18日	ガンダムアサルトサヴァイブ	バンダイナムコゲームス	¥6279/ACT	212
202	25日	咲-Saki- Portable	アルケミスト	¥6279/TBL	
203	25日	咲-Saki- Portable 「roof-top」 BOX	アルケミスト	¥9429/TBL	
204	25日	そらのおとしもの -ドキドキサマーバケーション-	角川書店	¥6090/AVG	
205	25日	そらのおとしもの -ドキドキサマーバケーション- DXパック	角川書店	¥9975/AVG	
206	25日	バーストエラー イヴ・ザ・ファースト	角川書店	¥6090/AVG	
207	25日	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	¥5250/AVG	
208	25日	My Merry May with be	サイバーフロント	¥5040/AVG	
209	25日	My Merry May with be 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
210	25日	VitaminZ Revolution	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/AVG	
211	25日	VitaminZ Revolution 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/AVG	
212	25日	プリニー2 ~特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!~	日本一ソフトウェア	¥5229/ACT	257
213	25日	プリニー2 ~特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!~ (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/ACT(※1)	257
214	25日	牧場物語 シュガー村とみんなの願い PSP the Best	マーベラスエンターテイメント	¥2800/SLG	
215	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	ラッセル	¥6279/AVG	
216	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!! 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	

4月発売予定のソフト

217	1日	マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~	アスキー・メディアワークス	¥6090/AVG	107
218	1日	マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~ 限定版	アスキー・メディアワークス	¥9240/AVG	107
219	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥5980/SPG	258
220	1日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229/ACT	259
221	1日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975/ACT	259
222	2日	DEAD OR ALIVE Paradise (デッド オア アライブ パラダイス)	テクモ	¥5229/ETC	244
223	2日	DEAD OR ALIVE Paradise(デッド オア アライブ パラダイス) 秘密の楽園ボックス	テクモ	¥7329/ETC	244
224	2日	DEAD OR ALIVE Paradise(デッド オア アライブ パラダイス) "かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス	テクモ	¥15729/ETC	244
225	8日	ユーディーのアトリエ ~グラムナートの錬金術士~囚われの守人	ガスト	¥5040/RPG	242
226	8日	Monochrome(モノクローム)	サイバーフロント	¥5040/AVG	
227	8日	Monochrome(モノクローム) 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
228	22日	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	アトラス	¥6279/RPG	238
229	22日	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	アトラス	¥6279/RPG	257
230	22日	ひまわり -Pebble in the Sky- Portable	角川書店	¥6090/AVG	104
231	22日	ひまわり -Pebble in the Sky- Portable DXパック	角川書店	¥9240/AVG	104
232	22日	リアルロデ PORTABLE	角川書店	¥5040/AVG	
233	22日	リアルロデ PORTABLE 限定版	角川書店	¥6090/AVG	
234	22日	Canvas3 ~七色の奇跡~	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
235	22日	Canvas3 ~七色の奇跡~ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
236	22日	ディスガイア インフィニット	日本一ソフトウェア	¥3990/AVG	
237	22日	イース フェルガナの誓い	日本ファルコム	¥5040/RPG	263
238	22日	イース フェルガナの誓い 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥6930/RPG	263
239	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	¥6090/AVG	
240	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 豪華版	花梨エンターテイメント	¥8190/AVG	
241	28日	ファイト一発!充電ちゃん!! CC	ラッセル	¥6279/AVG	
242	28日	ファイト一発!充電ちゃん!! CC 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	
243	29日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	
244	29日	乙女はお姉さまに恋してる PORTABLE	アルケミスト	¥7140/AVG	
245	29日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	¥5229/ACT	134
246	29日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER プレミアムパッケージ	KONAMI	¥26980/ACT	134
247	4月	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
248	4月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
249	4月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
250	4月	原宿探偵学園 スチールウッド	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
251	4月	原宿探偵学園 スチールウッド 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
252	4月	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!)	アイディアファクトリー	¥5040/S・RPG	
253	4月	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!) 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/S・RPG	

5月発売予定のソフト

254	13日	薄鬼桜 遊戯録	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
255	13日	薄鬼桜 遊戯録 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
256	27日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	¥6279/AVG	
257	27日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	
258	5月	大戦略パーフェクト	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	

春発売予定のソフト

259	春	B's-LOG パーティー♪	アイディアファクトリー	¥6090/TBL	
260	春	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	価格未定/SPG	
261	春	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	コンパイルハート	¥5040/AVG	
262	春	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏 限定版	コンパイルハート	¥7140/AVG	

6月発売予定のソフト

263	24日	Starry☆Sky ~in Spring~ PSPエディション	honeybee	¥2980/AVG	111
264	24日	Starry☆Sky ~in Spring~ PSPエディション 初回限定版	honeybee	¥5040/AVG	111
265	24日	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	¥5040/AVG	
266	24日	うたの☆プリンスさまっ♪ 限定版「シャイニングBOX」	ブロッコリー	¥7140/AVG	
267	6月	D.C. Girls Symphony Pocket ~ダ・カーポ~ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
268	6月	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
269	6月	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	

夏発売予定のソフト

270	夏	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
271	夏	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
272	夏	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/AVG	
273	夏	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	価格未定/AVG	

9月発売予定のソフト

274	30日	Starry☆Sky ~in Summer~ PSPエディション	honeybee	価格未定/AVG	

12月発売予定のソフト

275	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ PSPエディション	honeybee	価格未定/AVG	

冬発売予定のソフト

276	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

277	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
278	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定/未定	
279	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定/RPG	
280	2010年	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD (フェアリーテイル ポータブルギルド)	KONAMI	価格未定/ACT	
281	2010年	TRICK×LOGIC シーズン1	SCE	¥2980/AVG	261
282	2010年	TRICK×LOGIC シーズン1(DL版)	SCE	¥2380/AVG(※1)	261
283	2010年	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE	¥2980/AVG	
284	2010年	CID THE DUMMY(仮)	タカラトミー	価格未定/ACT	
285	2010年	イース VS 空の軌跡	日本ファルコム	価格未定/FTG	
286	2010年	NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
287	2010年	フェイト/エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279/RPG	
288	2010年	フェイト/エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479/RPG	
289	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2011年3月発売予定のソフト

290	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ PSPエディション	honeybee	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

291	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	

※1:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
292	発売日未定	雅恋 ~MIYAKO~	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
293	発売日未定	KOF(仮)	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
294	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
295	発売日未定	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	価格未定/ETC	
296	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定/RPG	
297	発売日未定	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる嘆き、天冥の災禍~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	259
298	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
299	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
300	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク	価格未定/RCG	
301	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	
302	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG	
303	発売日未定	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	バンダイナムコゲームス	価格未定/S・RPG	261
304	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	
305	発売日未定	うしろ	レベルファイブ	価格未定/RPG	

PlayStation 3

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
306	25日	Demon's Souls PlayStation3 the Best	SCE	¥3800/A・AVG	

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
307	4日	信長の野望・天道	コーエー	¥9240/SLG	261
308	4日	バイオショック 2	ディースリー・パブリッシャー	¥7329/A・AVG	149
309	11日	ARC SYSTEM WORKS Best Selection ブレイブルー	アークシステムワークス	¥2940/FTG	
310	11日	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG	141
311	11日	ロストプラネット エクストリームコンディション PlayStation3 the Best	カプコン	¥1990/ACT	
312	11日	頭文字D EXTREME STAGE PlayStation3 the Best	セガ	¥3990/RCG	
313	11日	Red Seeds Profile(レッド シーズ プロファイル)	マーベラスエンターテイメント	¥8190/A・AVG	263
314	18日	ゴッド・オブ・ウォー コレクション	カプコン	¥4990/ACT	
315	18日	DARK SIDERS ~審判の時~	KONAMI	¥7140/A・AVG	264
316	18日	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ	¥7980/A・AVG	34
317	25日	アーミー オブ ツー:The 40th Day	エレクトロニック・アーツ	¥7329/STG	145
318	25日	EA BEST HITS ゴッドファーザー II	エレクトロニック・アーツ	¥3129/ACT	
319	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7560/SLG	
320	25日	北斗無双	コーエー	¥8190/ACT	130
321	25日	北斗無双 TREASURE BOX	コーエー	¥13440/ACT	130
322	25日	Power Smash ライブマッチ!	セガ	¥6090/SPG	
323	25日	ゴッド・オブ・ウォー III	SCE	¥5980/ACT	
324	25日	ゴッド・オブ・ウォー トリロジー	SCE	¥9800/ACT	
325	3月	パチパラ15 ~スーパー海IN沖縄2~	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG	
326	3月	パチパラ15 ~スーパー海IN沖縄2~ (DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※1)	

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
327	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥7980/SPG	258
328	8日	ユービーアイ・ザ・ベスト Xブレード	ユービーアイソフト	¥2940/ACT	
329	8日	ユービーアイ・ザ・ベスト H.A.W.X	ユービーアイソフト	¥2940/STG	
330	22日	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス	¥7800/A・RPG	122
331	22日	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥5040/RPG	265
332	28日	スーパーストリートファイターIV	カプコン	¥4990/FTG	224
333	28日	スーパーストリートファイターIV コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥5990/FTG	224
334	4月	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント	¥5800/ACT	

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
335	20日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)	カプコン	価格未定/STG	302

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
336	春	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	価格未定/SPG	
337	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
338	17日	薄鬼桜 新選組奇譚(仮)	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
339	17日	薄鬼桜 新選組奇譚(仮) 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
340	初夏	ブレイブルー コンティニュアムシフト	アークシステムワークス	価格未定/ACT	
341	夏	戦国BASARA3	カプコン	価格未定/ACT	

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
342	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定/ACT	

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
343	秋	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
344	2010年	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	価格未定/AVG	
345	2010年	信長の野望 Online	コーエー	価格未定/RPG	
346	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
347	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ オブ シャドウ~	KONAMI	価格未定/A・AVG	
348	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
349	2010年	クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ: ザ・ビデオゲーム(タイタンの戦い)(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/A・AVG	262
350	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
351	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
352	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG	
353	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定/ACT	
354	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
355	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
356	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG	
357	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL	
358	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
359	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SPG	
360	発売日未定	EA BEST HITS マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス	エレクトロニック・アーツ	¥3129/STG	
361	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG	
362	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG	
363	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT	
364	発売日未定	仁王	コーエー	価格未定/ACT	
365	発売日未定	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー	¥8190/A・RPG	254
366	発売日未定	TROY無双	コーエー	価格未定/ACT	
367	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
368	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定/SLG	
369	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定/SLG	
370	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定/PZG	
371	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT	
372	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG	
373	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
374	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
375	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定/RCG	
376	発売日未定	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	価格未定/RPG	
377	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG	
378	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG	
379	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG	
380	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	テクモ	¥7980/STG	255
381	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	テクモ	¥9980/STG	255
382	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG	
383	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG	
384	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
385	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	
386	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG	
387	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定/A・RPG	
388	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定/ACT	
389	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定/A・RPG	
390	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG	
391	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
392	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
393	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG	
394	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
395	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
396	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG	
397	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定/SLG	
398	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL	

PlayStation 2

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
399	25日	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
400	25日	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290/AVG	
401	25日	コーエー定番シリーズ ウォーシップガンナー2 ~鋼鉄の咆哮~	コーエー	¥1575/ACT	
402	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/SLG	
403	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190/SLG	
404	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440/SLG	

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
405	11日	S.Y.K ~蓮咲伝~	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
406	11日	S.Y.K ~蓮咲伝~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290/AVG	
407	11日	サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣(つるぎ)と約束の騎士	バンダイナムコゲームス	¥7329/A・RPG	257
408	18日	戦国BASARA2 英雄外伝(HEROES) PlayStation2 the Best	カプコン	¥1990/ACT	
409	24日	信長の野望 Online ~新星の章~ アップグレード版	コーエー	¥2940/RPG	
410	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7140/SLG	

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
411	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥6980/SPG	258
412	22日	パチスロ ひぐらしのなく頃に祭	アルケミスト	¥7140/SLG	
413	28日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル	¥7140/AVG	
414	28日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル	¥8379/AVG	
415	29日	ef -a fairy tale of the two.	コンフォート	¥7140/AVG	
416	29日	ef -a fairy tale of the two. 初回限定特別同梱版	コンフォート	¥9240/AVG	
417	4月	クローバーの国のアリス	プロトタイプ	¥6930/AVG	

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
418	20日	LucianBee's EVIL VIOLET	5pb.	¥6090/AVG	
419	20日	LucianBee's EVIL VIOLET 限定版	5pb.	¥8190/AVG	
420	20日	LucianBee's JUSTICE YELLOW	5pb.	¥6090/AVG	
421	20日	LucianBee's JUSTICE YELLOW 限定版	5pb.	¥8190/AVG	
422	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140/AVG	
423	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240/AVG	
424	下旬	デザート・キングダム	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
425	下旬	デザート・キングダム 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
426	春	スズノネセブン! ~Rebirth knot~	アルケミスト	価格未定/AVG	
427	春	スズノネセブン! ~Rebirth knot~ 限定版	アルケミスト	価格未定/AVG	
428	春	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	価格未定/SPG	
429	春	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO	価格未定/AVG	

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
430	6月	猛獣使いと王子様	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
431	6月	猛獣使いと王子様 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
432	夏	スカーレッドライダーゼクス	レッド・エンタテインメント	¥7140/AVG	
433	夏	スカーレッドライダーゼクス 限定版	レッド・エンタテインメント	¥9240/AVG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
434	2010年	十次元立方体サイファー ゲーム・オブ・サバイバル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	価格未定/AVG	
435	2010年	ミステリート 八十神かおるの事件ファイル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
436	発売日未定	聖霊機ライブレードII	ウィンキーソフト	価格未定/未定	
437	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定/AVG	
438	発売日未定	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる嘆き、天冥の災禍~	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	259
439	発売日未定	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定/AVG	

※1:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

Xbox 360

2月発売予定のソフト

440	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~	アルケミスト ¥7140/AVG	107
441	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~ バリバリ悠峰パック	アルケミスト ¥10290/AVG	107
442	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル	ケイブ ¥7329/STG	297
443	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル 初回限定版	ケイブ ¥9660/STG	297
444	25日	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト ¥7140/ACT	153

3月発売予定のソフト

445	4日	信長の野望・天道	コーエー ¥9240/SLG	261
446	4日	バイオショック2	ディースリー・パブリッシャー ¥7329/A・AVG	149
447	11日	ブレイブルー(Xbox 360 プラチナコレクション)	アークシステムワークス ¥2940/FTG	
448	11日	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ ¥7665/STG	141
449	11日	ロスト プラネット コロニーズ (Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン ¥1990/ACT	
450	11日	デッドライジング(Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン ¥2990/A・AVG	
451	11日	オトメディウスG(ゴージャス!) (Xbox 360 プラチナコレクション)	KONAMI ¥2940/STG	
452	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント ¥6090/AVG	267
453	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント ¥8190/AVG	267
454	11日	DREAM C CLUB(ドリームクラブ) (Xbox 360 プラチナコレクション)	ディースリー・パブリッシャー ¥2940/SLG	
455	11日	Red Seeds Profile(レッド シーズ プロファイル)	マーベラスエンターテイメント ¥8190/A・AVG	263
456	11日	Halo Wars(Xbox 360 プラチナコレクション)	マイクロソフト ¥2940/SLG	
457	18日	DARK SIDERS ~審判の時~	KONAMI ¥7140/A・AVG	264
458	18日	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト・アルファー ¥7140/SLG	
459	25日	アーミー オブ ツー:The 40th Day	エレクトロニック・アーツ ¥7140/STG	145
460	25日	CHAOS;HEAD NOAH (Xbox 360 プラチナコレクション)	5pb. ¥2940/AVG	
461	25日	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb. ¥6090/AVG	106
462	25日	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 初回限定版	5pb. ¥9240/AVG	106
463	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー ¥7560/SLG	
464	25日	北斗無双	コーエー ¥8190/ACT	130
465	25日	北斗無双 TREASURE BOX	コーエー ¥13440/ACT	130

4月発売予定のソフト

466	22日	ニーア ゲシュタルト	スクウェア・エニックス ¥7800/A・RPG	122
467	22日	ケツイ ~絆地獄たち~ EXTRA	5pb. ¥7140/STG	257
468	22日	ケツイ ~絆地獄たち~ EXTRA 初回限定版	5pb. ¥9765/STG	257
469	22日	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス ¥5040/RPG	265
470	22日	SUPER STARS V8 RACING	ラッセル ¥6090/RCG	261
471	28日	スーパーストリートファイターIV	カプコン ¥4990/FTG	224
472	28日	スーパーストリートファイターIV コレクターズ・パッケージ	カプコン ¥5990/FTG	224
473	28日	旋光の輪舞DUO	グレフ ¥7140/STG	
474	28日	旋光の輪舞DUO 初回限定版	グレフ ¥9240/STG	
475	28日	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト ¥7980/ACT	
476	29日	W.L.O.世界恋愛機構	5pb. ¥7140/AVG	107
477	29日	W.L.O.世界恋愛機構 限定版	5pb. ¥9240/AVG	107
478	4月	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント ¥5800/ACT	

5月発売予定のソフト

479	20日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)	カプコン 価格未定/STG	302

春発売予定のソフト

480	春	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI 価格未定/ACT	257
481	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス 価格未定/ACT	
482	春	トロピコ3	ラッセル ¥7140/SLG	267

夏発売予定のソフト

483	初夏	ブレイブルー コンティニュアムシフト	アークシステムワークス 価格未定/ACT	
484	夏	モンスターハンター フロンティア オンライン	カプコン 価格未定/ACT	220
485	夏	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb. 価格未定/AVG	

9月発売予定のソフト

486	2日	デッドライジング2	カプコン 価格未定/ACT	

秋発売予定のソフト

487	秋	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT	
488	秋	Halo:Reach	マイクロソフト 価格未定/未定	

2010年発売予定のソフト

489	2010年	F1 2010	コードマスターズ 価格未定/RCG	
490	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ・オブ・シャドウ~	KONAMI 価格未定/A・AVG	
491	2010年	クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ: ザ・ビデオゲーム(タイタンの戦い)(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定/A・AVG	262
492	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT	
493	2010年	アーマード・コア5	フロム・ソフトウェア 価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

494	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア 価格未定/FTG	
495	発売日未定	TROY無双	コーエー 価格未定/ACT	
496	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定/ACT	
497	発売日未定	ストライクウィッチーズ(仮)	サイバーフロント 価格未定/STG	
498	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク 価格未定/未定	
499	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	テクモ ¥7980/STG	255
500	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	テクモ ¥9980/STG	255
501	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	テクモ 価格未定/未定	
502	発売日未定	Project Progressive	テクモ 価格未定/ACT	
503	発売日未定	智代アフター ~イッツ ア ワンダフルライフ~CSエディション	プロトタイプ ¥5460/AVG	
504	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト 価格未定/A・AVG	
505	発売日未定	FableIII	マイクロソフト 価格未定/RPG	
506	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト 価格未定/ACT	

DSiウェア

3月配信予定のソフト

507	10日	教えてダーリン	スターフィッシュ・エスディ 800DSiポイント/ETC	

配信日未定のソフト

508	春	IVY THE KIWI? mini(アイヴィ・ザ・キウィ? ミニ)	バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT	

Wiiウェア

2月配信予定のソフト

509	23日	逆転裁判3	カプコン 1200Wiiポイント/AVG	271

今冬配信予定のソフト

510	今冬	ファンタジックキューブ	ズーム 800Wiiポイント/STG	

3月配信予定のソフト

511	16日	逆転裁判 蘇る逆転 第5話(追加シナリオ)	カプコン 300Wiiポイント/AVG	
512	3月	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン 価格未定/ACT	250
513	3月	ゾンビ イン ワンダーランド	マーベラスエンターテイメント 800Wiiポイント/STG	271
514	3月	ピットマン	マーベラスエンターテイメント 500Wiiポイント/ACT	

4月配信予定のソフト

515	4月	かたむきスピリッツ	マーベラスエンターテイメント 500Wiiポイント/PZG	
516	4月	らくがき☆ヒーロー	マーベラスエンターテイメント 800Wiiポイント/ACT	

春配信予定のソフト

517	春	SHOOTANTO ~未来編~	グランプリ 600Wiiポイント/STG	
518	春	IVY THE KIWI? mini(アイヴィ・ザ・キウィ? ミニ)	バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT	

夏配信予定のソフト

519	夏	SONIC THE HEADGEHOG 4 Episode I(邦題未定)	セガ 価格未定/ACT	

2010年配信予定のソフト

520	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ 価格未定/FTG	
521	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ 価格未定/未定	
522	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ 価格未定/未定	
523	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス 価格未定/A・AVG	

配信日未定のソフト

524	配信日未定	エアロドラム	ユードー 価格未定/ACT	
525	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定/SLG	

PlayStation Network (PSP)

2月配信予定のソフト

526	25日	GTI Club ワールド シティ レース	KONAMI ¥3800/RCG	273

3月配信予定のソフト

527	3月	初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック1 ミクうた、おかわり	SEGA 価格未定/ACT	

4月配信予定のソフト

528	1日	ZODIAC	ホープムーン ¥2100/AVG	

配信日未定のソフト

529	配信日未定	乃木坂春香の秘密 同人誌始めました♥	アスキー・メディアワークス 価格未定/AVG	
530	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ 価格未定/未定	
531	配信日未定	ワールド・ネバーランドシリーズ(仮)	アルティ 価格未定/未定	
532	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE 価格未定/STG	
533	配信日未定	ぼっちゃり☆プリンセス ポータブル	SCE 価格未定/SLG	

PlayStation Network (PS3)

3月配信予定のソフト

534	3月	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン 価格未定/ACT	250

春配信予定のソフト

535	春	AFTER BURNER CLIMAX	セガ ¥900/STG	273
536	春	レイストーム HD	タイトー ¥1500/STG	

夏配信予定のソフト

537	夏	SONIC THE HEADGEHOG 4 Episode I(邦題未定)	セガ 価格未定/ACT	

配信日未定のソフト

538	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定/TBL	
539	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定/TBL	
540	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定/TBL	

Xbox LIVE アーケード

3月配信予定のソフト

541	3月	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン 価格未定/ACT	250

春配信予定のソフト

542	春	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア 価格未定/STG	
543	春	ネオジオバトルコロシアム	SNKプレイモア 価格未定/FTG	
544	春	メタルスラッグ XX	SNKプレイモア 価格未定/ACT	
545	春	AFTER BURNER CLIMAX	セガ 600マイクロソフトポイント/STG	275
546	春	レイストームHD	タイトー 1200マイクロソフトポイント/STG	

夏配信予定のソフト

547	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア 価格未定/FTG	
548	夏	SONIC THE HEADGEHOG 4 Episode I(邦題未定)	セガ 価格未定/ACT	

配信日未定のソフト

549	配信日未定	デッドライジング2:CASE 0	カプコン 価格未定/ACT	
550	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン 800マイクロソフトポイント/ACT	



5·20 ROLL OUT

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
2010年5月20日発売	価格未定		
PS3	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
2010年5月20日発売	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

発売日決定記念

バイタルスーツカタログ Vital Suit Catalogue

今回は新・旧の主なバイタルスーツの紹介とプロデューサーインタビューをお届け。

最新モデルを公開！

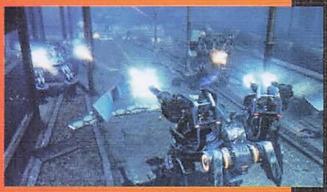
『ロスト プラネット』の特徴の1つは、乗り込んで戦うことができる兵器・バイタルスーツ（VS）の存在だ。 ここでは、 前作のVSをおさらいしながら『2』に登場する新型VSを見ていこう。

前作に登場した主なバイタルスーツ

前作では、ボスキャラ扱いの機体を含めると全部で15種類以上のVSが登場した。これらのほとんどは『2』でも引き続き登場するようだ。

バイタルスーツとは？

惑星EDN-3rdの原住生物であるエイクリッド（AK）。この生物と戦うために開発されたのが、 搭乗型兵器のバイタルスーツ、 通称VSだ。AKは人間以上の大きさの個体がほとんどなので、戦闘には重火器を扱え、高い防御力と機動力を備えたVSが必須なのだ。



2足歩行型

VSの基本は2足歩行型。 起伏の激しい地形でも踏破することができる。



GTT-01 ニータ

EDN-3rdの入植初期に開発された作業用のVS。 移動速度が遅く飛行能力もないが、耐久力は高めで中型AKとも戦える機体。コクピットが無防備なため、敵の雪賊に狙撃されやすい。



GAN-34 グランシード

EDN-3rdの入植事業を行ったNEVEC。 同社が開発したVSがグランシードだ。ホバリングのほかにスライドダッシュ機能まで備え、敵の攻撃を左右に避けることができる。



GTB-22 フェイズ

VSメーカーであるビッグブラック社により開発されたVS。 走行速度と跳躍力は全VSのなかでも1、2を争う高性能。ブースターを使った2段ジャンプ能力を備えている。



PTX-40A イワン

前作の主人公・ウェインの父親が開発に携わった試作型のVS。 搭乗者の思考を動力系統にダイレクトに伝えて操縦することができる。ホバリング・ダッシュ機能を備えている。

変形型

状況に合わせて変形できる特殊なVS。形以外に機動力や攻撃方法も変化する。

GAB-25M カクタス

対AKに加え、対VSを想定して設計されたビッグブラック社の次世代型VS。大型のキャノン砲やレーザーバルカンを備え、耐久力も高い。戦車形態ではドリルで障害物を破壊しながら走行することができる。



GTF-13M イーヴァ

ファインリバー社が開発した小型のVS。 2足歩行時の移動速度は全VSのなかで一番遅いが、バイク形態では雪の上でも高速で移動できる。長距離走行が可能で小回りもきくため、偵察などに使われる。



最新・改良型VS続々実戦配備

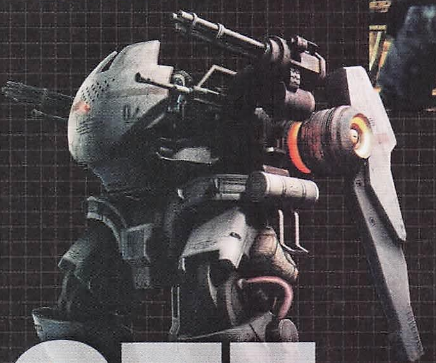
『2』では前作に登場したVSの改良機や新型機が戦場に多数投入されている。今回は新しいVS3機を紹介しよう。

汎用性の高いVS
ドライオSR

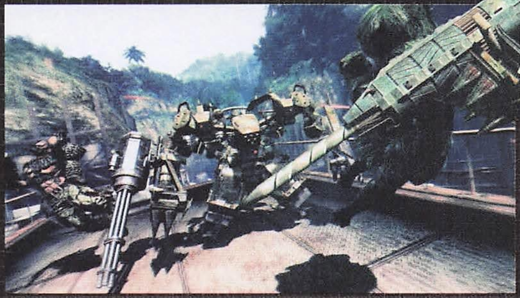
ファインリバー社がニータを全面改修して製作したVS。武器を換装式に変更したことで兵器として運用しやすくなった。"SR"は寒冷地仕様を表している。



▲ニータを全面改修した機体で、あらゆるオプション兵器の装着、運用を可能にするマルチジョイントを標準装備している。



GTF-11SR



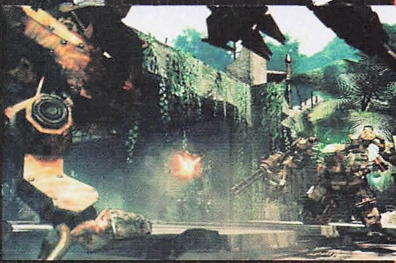
▲中型のVSと同様に、武器を換装することができる。ほかにも、右手で格闘攻撃を繰り出したり左手で手榴弾を投げることができる。

運動性能の高いVS
ブリッド

VSの開発では後発となるヒキダ社によって製作された機体。独自の設計思想が生み出したエクソスケルトンシステムにより、軽量化・小型化を実現。コンパクトな機体だが性能は中型VS並み。



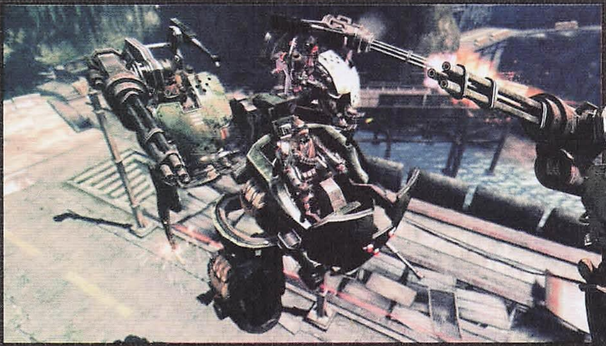
GAH-41B



▲搭乗型兵器よりもパワードスーツの色合いが強いブリッド。

複座付きのVS
ドライオン

ドライオの訓練仕様機（GTF-11T）をベースに、複座を設け、操縦・火器管制の見直しを行って製作された3人乗りのVS。パイロットだけ乗った場合はミニバルカンで攻撃可能。



▲VSに乗っていれば攻撃をされても搭乗者がダメージを受けることはない。機体が破壊されるまで存分に戦おう。



▲複座に乗り込ませるには、ドライオンを一度降着状態にする必要がある。この状態では移動も攻撃もできないので、仲間を乗せるタイミングを見極めよう。



GAF-15D

細かいディテールまで再現したフィギュアが発売

ドライオと、左ページで紹介したPTX-40Aの後継機ハードボーラーがフィギュアになって登場する。ドライオはグリーンを基調にした迷彩、ハードボーラーはホワイトで着色されている。また、カプコンの通販サイト"イーカプコン"では、限定カラーフィギュアが付いたソフトの予約を開始（価格未定・写真は限定カラー）。こちらは、ドライオがSR型のブルー、ハードボーラーは前期型のカーキ色になっている。フィギュア単体の発売は5月を予定、価格は¥4,200（税込）だ。



▲それぞれ異なる武器が付属品として同梱。ボールジョイント式なので互いに交換することが可能。

Interview
プロデューサー　竹内 潤氏



竹内 潤氏
プロフィール&今年の抱負
株式会社カプコン開発統括本部ＣＳ開発統括編成部長。今年の抱負は"ゲーム作りを見直すこと"だそうです。理由をうかがったら深い内容だったので書ききれませんが、みんなが元気になれるようなことを目指しているそうですよ。

発売日の決定とともに、新情報がまとめて公開された本作。グッズなどの関連情報も含めて、プロデューサーの竹内氏にお話をうかがった。

順調だった開発と発売日延期の理由

――現時点の完成度はどのぐらいでしょうか？
竹内氏（以降敬称略）：もうほぼ出来ていると思っていただいて結構ですね。今はバグチェックとか、最後の調整をやっているところです。大幅な調整がかかることもないので、微調整ですね。
――発売の目処が立ったのは、いつ頃ですか？
竹内：実は発売の目処は結構早めに立っていたのですが、諸般の事情がありまして。まぁ、発売日の発表というか決断がなかなか出来なかったんですね。その頃に発売タイトルが多かったというのも理由の１つです。
――開発自体は順調だったんですか？
竹内：大きなトラブルなどは特になかったですね。そういった苦労よりは、収録するコンテンツが多すぎて、それらをさばくのが何より大変でした。
――ボリュームがまだわからないですが、１プレイヤーとして楽しみにしています。
竹内：期待していただいていいと思いますよ。ただ、要素をフルオープンにするには相当険しい道のりになると思います（笑）。深いところまでコンテンツを用意しているので、こんな要素もあるんだったらまだまだ終われない、という気持ちになってもらえると思います（笑）。今回は本当に収録しているコンテンツが多くて、最後はディスク容量との戦いでしたね。
――収録を予定していたコンテンツで、泣く泣く削ったものもあったんでしょうか？
竹内：ありましたね。まさに、泣く泣く削ったという状況です。そういった要素も今後ダウンロードコンテンツなどで提供できればと思っています。楽しみにしていてください。
――日本の発売が欧米に比べて遅いのは仕方がないのでしょうか（笑）。
竹内：(笑)。これはセールスの曜日の関係なんですね。日本だと木曜日、向こうだと火·金曜日といった具合で、同じ週に販売しようとすると、日にちまでは揃えられなかったんですよ。
――Xbox 360用の250GBHDDが発表されましたが、同梱の限定版本体を発売する予定はないでしょうか。
竹内：まだ予定はないですが、ご要望があればといったところでしょうか。発売されるとしたら何か特典物で欲しいものとかありますか？
――グッズ系がいいですね。すでに何度か写真にでているゴディアントのぬいぐるみとか（笑）。オリジナルデザインの本体もいいですね。あ、電源ランプがサーマルエナジーカラーに光る本体はどうですか。
竹内：レッドリングと差がつきにくいんでダメって言われるでしょう（笑）。でも、もし実現できるならいろいろとやってみたいですね。

『Gears of War』(以下ギアーズ)とのコラボレーションについて

――『ギアーズ』のコスチュームを使えるようにしたのはなぜなんでしょうか？
竹内：元々うちの開発チームには『ギアーズ』をプレイしている人が多かったので、『HALO』と『ギアーズ』の世界観って『ロスト プラネット』の延長線上にあるかなぁという話をしていたんです。両作品の要素をそれぞれ持っていると思ったんですね。例えばゲームのシステムでは『HALO』と親和性が高いですし、逆にグラフィック的な部分では『ギアーズ』寄りなのかなぁと。そんななかでスタッフが「この世界にマーカスとドムは合いますよ」という話をしてきたんです。ほかにも「お客さんにおもしろいことをやるなぁ、と思ってもらえることをやりたい」という話が出ていたこともあって、物は試しでエピックさんにお話を持っていってみようということになりました。で、実際に「こういう企画どうっすか？」と持っていったら、「いいんじゃネ？」って感じですごい簡単に決まりました（笑）。
――企画を持ち込まれたときの先方さんの反応はいかがでしたか？　わりとノリノリで？
竹内：ノリノリでしたね。発表会用にこんな映像を作ったんですけど、とお見せしたら「よくできてんじゃん！」とお褒めいただきました（笑）。
――確かにあの映像はかっこよかったですね。違うゲームなのになんかなじんでいるというか。
竹内：ありがとうございます。発表会場ではトレーラー映像より引きがあったという（笑）。でも、本当にマーカスとドムが『ロスト プラネット』の世界に合うんですよ。ジャングルのステージにマーカスとドムを立たせてみると、妙に合うので「もう『ギアーズ外伝』でいいや」みたいな(笑)。デモシーンもマーカスとドムになるので、それを観ると「やってよかった」という気になりますね（笑）。



▲名作TPS２作のキャラクターたちが並んで銃撃するシーン。よもやこんなコラボレーションが実現するとは。

――声は入っていないんですか？
竹内：入ってないです（笑）。あくまでもコスチュームなので。でも、あの声を誰かのモノマネで入れたら怒られるかなって話をギリギリまでしてました。怒られるからやめなさいと言ってましたけど（笑）。
――（笑）。『ギアーズ』以外のキャラクターが出て来る可能性はありますか？
竹内：はい。タイアップ企画はいろいろと用意しています。１つお伝えするとすれば、カプコンのゲームのセーブデータは消さずに残しておいていただきたいということですね。うちのゲームで遊んでくださっているお客さんに対するちょっとしたプレゼントが用意されていますので。カプコンのXbox 360用タイトルを全部制覇しておくとさらに何かあるかもしれないですよ。
――なんでしょう。楽しみにしておきます。読者のみなさんも今のうちにいといろとプレイされておくといいかもしれないですね。

こだわりぬいた逸品VSフィギュア

――壽屋さんのフィギュアの企画はいつ頃から動いていたのでしょうか？
竹内：これは前作の頃からやりたいと言ってました。かろうじてやれたのがブリスターパックに入った小さなフ



▲装甲の表面にあるリベットがこのフィギュアの精巧さを物語る。大き目のボールジョイントでポーズをつけるのも簡単。

人気TPS『ギアーズ』の主役キャラか殴り込み!?

Xbox 360版では、『ギアーズ』の主人公マーカス・フェニックスと、ドミニク・サンチャゴ（通称ドム）の２人がカスタマイズコスチュームとして登場することが判明。惑星セラからEDN-3rdへと舞台を移した彼らの勇姿は、Xbox LIVEで配信中のムービーでも確認できる。また、『ギアーズ』のロゴで印象的なクリムゾンオーメン(赤いドクロマーク)を配した『2』のコラボレーションロゴも公開された。オレンジがシンボルカラーの『ロスト プラネット』に赤のドクロは意外にもしっくりくるデザインになっている。

『ギアーズ』とは？

Epic Games開発、マイクロソフト販売のTPS『Gears of War』のこと。物語の舞台は人類が繁栄を謳歌していた惑星セラ。突如地底から現れた生物"ローカスト"との間で戦争が勃発。人類はローカストを殲滅するため、地底に部隊を派遣。このデルタ部隊に所属するのが主人公のマーカスとドムだ。

LOST PLANET 2



▲左がデルタ部隊隊長のマーカス・フェニックス、右が相棒のドム。ムービーでは雪原をゲーム独特のローディラン（頭を低くする走法）で走る姿が見られる。

ィギュアで、海外のみですが、前作の予約特典として作っていたんですね。ただ、やっぱりちゃんとしたフィギュアはやりたいということをずっと言っていたら、壽屋さんにご協力をいただけることになりました。

——細かいところまで作り込まれていますね。

竹内：うちはミリタリーマニアが多いんで、1/35のプラモデルと同じスケールじゃなきゃいやだという意見が出たんです。タイガー1（ドイツ製戦車）とかと並べたときに「こんな感じか！」と妄想できる商品であってほしいと（笑）。そういった要望をお伝えしました。そうしたらサイズだけじゃなく、ディテールも1/35の戦車に引けを取らないものにしておきましたと、言っていただいて、実際に見たらあまりにも精巧なので驚きました。

——壽屋さんにお伝えした要望はほとんど叶えていただけたのでしょうか。

竹内：はい。ボクもフィギュアは好きなので、関節が緩むフィギュアは勘弁ならんのです、といった要望などをお伝えしました。

——関節を曲げた状態で固定されるようにしてほしいということですね。

竹内：はい。ちゃんと緩まないようにボールジョイントは大きめの玉でやってくださいとか、こだわってお伝えしました。

——第２弾の販売予定はありますか？

竹内：第１弾の販売数しだいですね。売れたら武器セットのような企画もやってみたいんですけどね。

手軽に利用できるクラン “コマンドコロニー”

——コマンドコロニーを始めようと思われたきっかけはなんでしょうか？

竹内：これは純粋なクランなんですね（クラン＝主にFPS系オンラインゲームにおいて、一定の目的を持つ集団）。ゲーム中でクランをサポートする企画を詰めていくなかで、クランの状況確認のために本体を起ち上げたくないという意見が出ました。自分のランキングやクラン状況は刻々と変わるので、本体を使わなくても、また外からでもクランが確認できる方法がいいだろうという話になりました。当初はモバイルサイトを作るのがいいんじゃないかという案も出たのですが、画面の大きさの関係などから、表現的に物足りないだろうと。それじゃあモバイル機器、例えばiPhoneではどうだろうとか、いやマイクロソフトさんだからZune（ズーン）とかWindows Mobileのほうがいいんじゃないかとか（笑）、いろいろな案が出ました。結局、無難ですがPCサイトなら屋内外を問わずいろんな場所からいろんな人に見てもらえるだろう、ということで今の形に落ち着きました。で、その構想を社内のWEBチームに話したら、それはおもしろいということでトントン拍子に話が決まりましたね。WEBチームも、これがのちのち何かにつながるかもしれないと考えてくれたようです。

——ゲームとコマンドコロニーはどのようにリンクしてくるのでしょうか。

竹内：ボクらはコマンドコロニーは『ロスト プラネット』のゲームの一部と考えているんですね。コマンドコロニーからはいろいろなデータが取れるような仕組みになっています。例えば、放っておくと、みるみる自分のスコアランクが下がっていくのがわかったり、ほかのクランがどんどんランクを上げていく様子がわかったりするんですね。それを外で確認しちゃって、矢も楯もたまらなくなって、家に帰るなり本体の電源スイッチを入れてしまうような、そんなきっかけ作りができるかなと思っています。あとはクランのキル数の合算とか、死亡数の合算などのデータを使ったさまざまな統計や遊びを提供できると思います。ほかにも、それらのデータを使ってみなさんが楽しめる企画を提供できればなぁと考えています。例えば”死にたがり選手権”とかね。「今最も死んでいるクランはココだ！」というようなデータを使った遊びですね。



▲好評稼働中のコマンドコロニーでは、すでに100以上ものクランが作られている。

——では、コマンドコロニーは今後もバージョンアップを重ねていく予定ということですね。

竹内：はい。実はコマンドコロニーと連動する仕組みがゲームに盛り込まれています。ただ単に16人で対戦できるというだけではお客さんの層が広がっていかないと思いますので。まだお話はできませんが、いろんな仕掛けを用意していますよ。

最新のトレイラーに 関する数々の疑問

——砂漠を走る船のような物はなんでしょうか？

竹内：ボクらは陸上戦艦と呼んでいます。あの船がまるごと村のようなもので、中で住人が生活をしています。もともと、この世界の砂漠に住んでいる人のことを考えたときに、彼らは定住はしないんじゃないかと思ったんですね。あちこちを転々とわたり歩きながら暮らしているだろうと。なので、あの戦艦を使って遊牧民族が村ごと移動しているという設定にしました。AKや雪賊がいる物騒な世界なので、あれだけの武装をしているわけなんです。ムービーでは同じような戦艦同士が撃ち合っていましたが、何隻かで移動している仲間の戦艦を取り返すために戦っているわけですね。



▲陸上戦艦に迫る雪賊たち。バイクに乗った大勢の仲間とともに獲物を追う彼らは、シリーズ中、最も盗賊らしい（笑）。

——戦艦を奪おうとしている雪賊は、今まで公開された雪賊とちょっとノリが違いますね。アニメの「ザブングル」の登場キャラっぽいというか（笑）。

竹内：あの感じですね（笑）。お宝奪おうじゃねーかみたいな感じで。あの戦艦を乗っ取るシーンは実際に遊んでみても燃えますよ。

——ＡＫと機械が融合したような生き物もムービーに出てきましたがあれは何でしょうか？

竹内：ボクらはAKライダーと呼んでいます。AKだけだと弱い部分を機械で補っている生き物ですね。人間によって作られたAKで、メカギドラだと思っていただければいいんじゃないかと（笑）。詳細は続報にご期待ください。

——スペースシャトルで宇宙に飛び立つシーンがありました。宇宙でのステージも出てくると考えていいのでしょうか？

竹内：そうですね。陸海空とステージが出てきていますので、あっても不思議ではないです……といったところでしょうか（笑）。

——今回NEVECの大佐と呼ばれる人物も出てきました。敵の大ボス的なキャラクターなのでしょうか。

竹内：あのキャラクターは重要な人物ですが、必ずしも悪い人物ではないかも知れません。悪いことを考えているようにとらえる人、深いことを考えているようにとらえる人と両方出てくると思います。

——今後、対戦モードの体験版を配信する予定はありますか？

竹内：はい。予定はありますが、配信時期はまだ未定ということにしておいてください。

——ありがとうございました。



コンテンツが盛りだくさんで 長く遊べるゲームになりました

次号予告 オリジナルコミック連載開始

とあるヒロインの視点から描くNEVECへの復讐劇

『1』と『2』の間に横たわる数年のブランク。急速な温暖化が起き、惑星の環境が激変してしまったこの期間。果たしてEDN-3rdに何があったのだろうか？　その謎の一端がわかる、待望のオリジナルコミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」が次号より本誌連載スタート！　温暖化が進むEDN-3rdを舞台に、とあるヒロインの視点から、惑星に暮らす一般の人々や、雪賊、今まで明かされなかったNEVECの一面を描いていく。これを読めば『ロスト プラネット』の世界観やゲームへの理解がより深まることだろう。



▲ゲーム同様、おなじみのAKや雪賊とのバトルシーンもある。



◀NEVECへの復讐を誓うヒロイン。はたして彼女の過去には何があったのだろうか？

NEVECの極秘開発兵器とは？



電撃ゲームス Vol.6

デンゲキニンテンドーDS　4月号増刊
2010年2月19日発行・発売
第10巻 第7号 通巻158号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509（編集） TEL 03-6866-7500（広告）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks（小林博明）

表紙タイトル

エストポリス

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／後藤勇／本多昇
■編集　宮下雅史／飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮（うどん企画）／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤智也／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中島大裕／長戸勲／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　虻川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦（MUTE）／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■カメラマン　小木野洋也／高野裕靖／田北宏次／外崎久雄／須藤希久／林久平／藤田晃史／尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326　（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。本誌の千木良編集長の寝姿をはじめ、編集部の校了中の様子も画像や動画でたまにアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.193参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上（学生不可。経験不問。経験者優遇）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画　頭文字か　編集部が語る　かのゲームの思い出

■Karateka カラテカ（FC・1985年・ソフトプロ）
おじぎや開始直後の崖落下がネタにされがちですが、独特のヌルヌルした動きにもビックリ。あの動きはのちの『プリンス・オブ・ペルシャ』につながっていたりします。　（おしょう）

■Karateka カラテカ（FC・1985年・ソフトプロ）
礼に始まり、礼に終わる。そして海に溺れる。なぜ後ろが崖なんですか、このゲーム。幼少の頃、結構やってた記憶があるんですけど、親が買ってきたんですかねぇ。　（石丸）

■がんばれゴエモン！からくり道中（FC・1986年・KONAMI）
ステージがすごく多いのにセーブ・パスワード機能がなかったため、何回プレイしても力尽きてしまい結局エンディングを見ることができなかったことが印象に残っています。　（平岡）

■ガルフォース 創世の序曲（MSX2・1987年・スキャップトラスト）
詳しくは言えませんが、当時小学生だった僕にはエロすぎました。あと、このゲームによって宇宙船の中でプラズマライフルを撃ってはいけないことを学びました。　（megane）

■GUNHED（PCE・1989・ハドソン）
縦スクロールのSTGで、多彩な武器が魅力。あとどう考えても「おっぱいぱ〜い」にしか聞こえない武器があった。親父は爆笑、オカンはキレるはで大変だったのさ。　（男塾先輩）

■カイの冒険（ゲームブック・1990年・東京創元社）
FCのACTではなくゲームブックのほうです。ゲームブックとしてはそんなに高評価ではないのですが、とにかく主人公のカイが脱ぎまくる展開に興奮した記憶が……。　（TTR）

■がんばれゴルビー！（GG・1991年・セガ）
タイトルにあるゴルビーとは、ゴ●バ●ョ●さんのことではないかと思うのですが、どうでしょうw　ちなみに●ル●チ●フさんはファミコンソフトにもなっています。人気者だ！（倉西）

■餓狼伝説スペシャル（AC・1993年・SNK）
昼飯代を削ってまで遊んだ作品。最終的にはネオジオを買って、友達と集まって対戦してました（笑）。ギースのレイジングストームは、FTGの歴史に残る超必殺技です！　（編集O）

■餓狼伝説スペシャル（AC・1993年・SNK）
アーケードでお金をつぎ込むのがもったいなくて、ネオジオ本体を買うきっかけとなってしまったゲーム。本体を買ってからは、リョウ・サカザキと戦うのが日課だった気が。　（宮下）

■餓狼伝説スペシャル（NEOGEO・1993年・SNK）
友人と一緒にレバーをぐるぐる回して超必殺技のコマンド探しに夢中だったな〜。本体買えるぐらいの価格だけど、きっちり値段ぶんは遊んだかも!?　買ったのは友人だけどw　（谷口）

■Catan（ボードゲーム・1995年・コスモス社）
ボードゲームの日本語版は2002年にカプコンから発売。現在はXbox 360版とPS3版も発売中。最初に家を建てる順は、最後が意外と有利な気がする。鉄、麦狙いのプレイが好き！（じゅし）

■ガーディアンヒーローズ（SS・1996年・セガ）
メガドライブで良作を連発したトレジャーが手掛けたセガサターン用の多人数バトルＲＰＧ。友人達とコントローラを持ち寄って徹夜で対戦しまくった！　世界観もイイ!!　（ＫＫ＠）

■ガーディアンヒーローズ（SS・1996年・セガ）
トレジャー開発のメガドラ版『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』の4人対戦で青春を過ごした自分。この『ガーヒー』にもお世話になりました。6人対戦、熱いッス！　（そみん）

■Gauntlet Legends（DC・2000年・Midway Games）
国内での発売予定がなかったため北米版を購入。わかりやすい英語で非常にありがたかったが、回復アイテムを取ったときの「I like a food!」というボイスはないと思った。　（雅）

■ガンダムネットワークオペレーション（PC・2002年・バンダイ）
1日約1時間で楽しめるネットゲーだが、1日20時間近くプレイ。ノートPCの通信端末の電波が切れないように移動はすべてタクシー。人生が危うかったが、今はよき思い出。（野村）

■格闘超人（Xbox・2003年・マイクロソフト）
格闘ゲーム。当時、某雑誌で攻略記事を書いていたのだが、とある理由で作品自体がいきなり発売中止に。攻略も強制終了。せっかく無限コンボを発見したのに。ションボリ。　（まっつ）

■ガチャフォース（GC・2003年・カプコン）
少年少女がオモチャ型の生命体とともに地球の侵略者と戦うACT。少年マンガ的な演出とかわいいキャラクターデザインが“燃え萌え”。コレの続編はないのかなあ…。　（アラケン）

『GOWⅢ』や『北斗無双』など、春の話題作を超全力でお届け！

次号Vol.7は、発売直前の『ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ』や『北斗無双』など、この春に押さえておきたい話題作の情報を超がんばってお届けします！　さらに『ロスト プラネット 2』オリジナルコミックの連載がスタート！　春からの新生活（？）も電撃ゲームスにおまかせ！

電撃ゲームス Vol.7

3月19日（金）発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


love, Election & Chocolate
http://sprite.gr.jp/
C77オフィシャル通販受付中
sprite
恋と選挙とチョコレート
Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.
18才未満の方はご購入頂けません。
for Windows XP/Vista/7
※ WindowsVista と Windows7 は 64bit 版に対応しています。
2010年夏発売予定
COPYRIGHT©2009-2010 sprite. All Rights Reserved.



電撃ゲームス Vol.6
デンゲキニンテンドーDS 4月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年2月19日発行・発売 第10巻 第7号 通巻158号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円 本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-04
Ⓛ-2010/4/20
4910165360405
00619

電撃ゲームス Vol.6付録『一騎当千 XROSS IMPACT』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









電撃ゲームス Vol.6付録『一騎当千 XROSS IMPACT』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.6「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒 都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 □　2 □□　3 □　4 □　5 □　6 □□, □□

7 □□, □□, □□　8 □□　9 □　10 □

11 □□, □□, □□　その他

12 □　13　14 □, □, □

15
①ニンテンドーDS(DSi含む)　②Wii　③PS3　④PS2　⑤PSP　⑥PSP go　⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone　⑨パソコン　⑩携帯電話　⑪その他

16 □　17 □□　その他　18

19　20 □

21　機種名

電撃ゲームス

希望商品番号 (P.195を参照) □

Vol.6 読者アンケート

良い例
2 4　7　6
● ② ③ ④

悪い例
24　3　5
① ② ③ ④

22　機種名

23 □　その他　24 □　その他

25 □□□, □□□, □□□　26 □

27　機種名

28 □　29 □, □, □　その他